11 2018 | 254
2 ПОСТЕРА \ 1 DVD
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

by Hennady

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

КРАСИВАЯ. ТРЕБОВАТЕЛЬНАЯ. СПОРНАЯ

«КРОВНАЯ ВРАЖДА: ВЕДЬМАК. ИСТОРИИ» • CALL OF CTHULHU • DARKSIDERS III • «КАЛИБР»
«ASSASSIN'S CREED ОДИССЕЯ» • FEAR THE WOLVES • FORZA HORIZON 4 • TRANSFERENCE
THE SURGE 2 • DEVIL'S HUNT • MUTANT YEAR ZERO: ROAD TO EDEN • GRIS • SUPER MARIO PARTY

9 771560 258026 18011
игроMedia

mirf.ru
МИР ФАНТАСТИКИ
16+
ГЛАВНЫЙ САЙТ И ЖУРНАЛ
О ФАНТАСТИКЕ, ФЭНТЕЗИ И КОМИКСАХ
• НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО
• ВСЁ О НОВИНКАХ КИНО, КНИГ, КОМИКСОВ И СЕРИАЛОВ
• СОВЕТЫ, ЧТО ПОСМОТРЕТЬ, ПОЧИТАТЬ И ПОСЛУШАТЬ
• САМЫЕ СВЕЖИЕ СЛУХИ И ФАНАТСКИЕ ТЕОРИИ
• ФАНТАСТИЧЕСКИЙ АРТ И КОСПЛЕЙ
ЧЕМ ЗАКОНЧИТСЯ «ИГРА ПРЕСТОЛОВ»? КАКИМ МОГ БЫТЬ СЮЖЕТ ФИЛЬМА «ЧУЖОЙ: ЗАВЕТ»? КАКИЕ СЦЕНЫ ВЫРЕЗАЛИ ИЗ «ПОСЛЕДНИХ ДЖЕДАЕВ»? КАК ИЛОН МАСК МЕНЯЕТ МИР?
РЕКЛАМА

ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Всё, что имеет начало, имеет и конец. И конец бумажной «Мании» уже близок. Двадцать один год, две с половиной сотни номеров, десятки тысяч страниц, миллионы экземпляров... Скоро все эти цифры перестанут расти, и типографская история Игромании завершится. Следующий номер станет последним. Мы ставим точку в бумажной главе и сосредотачиваемся на самых востребованных форматах в современном мире – онлайновых.

Да, безусловно, мы любим шелест страниц и запах типографской краски. Но с каждым днём тех, кому интересна бумага, становится всё меньше. Игромания началась как журнал, но она давным-давно переросла этот формат. Сейчас это, пожалуй, самое мелкое в смысле аудитории из наших направлений.

В общем, эпоха уходит. Но пока она ещё здесь, вы держите её в своих руках, чувствуете её аромат, ощущаете вес. Давайте же насладимся этим моментом и посмотрим, что нас ждёт в предпоследнем номере журнала!

Целых тридцать шесть страниц мы отвели новым приключениям Лары Крофт – кроме рецензии вы найдёте в этом номере постер, пару дополнительных статей и раздел «Игра месяца», и все посвящены **Shadow of the Tomb Raider**. Кроме того, у нас есть рецензия (с добавкой!) на **Forza Horizon 4**, красивейшую гоночную игру. Ах да, в вердикты стоит заглянуть не только ради замечательных игр – у нас радикально сменилась система оценок. Прочитать о том, как теперь всё устроено, можно в самом начале раздела.

Среди превью хочется выделить «**Кровная вражда: Ведьмак. Истории**». Однопользовательская кампания «**Гвинта**» внезапно отпочковалась и стала самостоятельным ролевым проектом в мире Ведьмака – с фирменными квестами, непростым выбором и собственно гвинтом в качестве боевой системы. Ещё нельзя не упомянуть **Call of Cthulhu** – чарующе мрачную, тягуче пугающую игру по мотивам книг Лавкрафта.

Безусловно, мы не могли пройти мимо главной новости индустрии этого года – закрытия студии **Telltale**. Что важного они сделали? Почему обанкротились? Каких игр мы теперь не дождёмся? Попробуем разобраться.

И пускай у нас ещё целая куча классных материалов, напоследок я хочу поговорить про обложку. На этот раз её украсила очаровательная Алёна Сысуева, косплеер, победившая на C4 (Comic Con Cosplay Competition, проходила в рамках **Comic Con Russia 2018**) в специальной номинации от нашего журнала. Её костюм – хэллоуинский скин для Ангела из **Overwatch**, единогласно покорил нашу судейскую коллегию.

Спасибо, что читаете нас. И играйте только в лучшее!

Вы всё ещё можете купить «Игроманию» через **journalshop.ru/igromania.**

Евгений Пекло

peklo@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин
Руководитель дизайн-группы Денис Недылич
Дизайн и вёрстка Евгений Загатин, Денис Недылич
Обложка Евгений Загатин
Корректор Анна Полянская

Видеоотдел

Главный редактор YouTube-канала Александр Шакиров
Руководитель продакшена и постпродакшена Александра Строганова
Режиссеры монтажа Анатолий Ефремов, Богдан Зиновий
Контент-редактор Владимир Фетисов

Объединённая редакция

Екатерина Жорова, Лев Левин, Денис Павлушкин, Дмитрий Шепелёв

Издатель – ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Исполнительный директор Эдуард Клишин

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Анастасия Елагина, Надежда Булла

Распространение

Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
e-mail vozvrat@igromania.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 730 4014
e-mail editorsite@igromania.ru

Наша обложка

Косплеер Алена Сысуева / AGflower
Фотограф Ксения Рогутенок

16+

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Вива-Стар»
107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 20, стр. 3
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2018 © Igromania, 1997-2018
Тираж 15 830 Circulation 15 830

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

СОДЕРЖАНИЕ №11 (254) 2018

104 СВЕРКАЮЩАЯ, КАК СЁДЛА
ИСТОРИЯ СЕРИИ DESPERADOS

08

CALL OF CTHULHU
«КТУЛХУ ЗОВЁТ!»

04–29 В РАЗРАБОТКЕ

04 «Кровная вражда: Ведьмак. Истории»
08 Call of Cthulhu
12 Darksiders III
14 Fear the Wolves
18 The Surge 2
20 Devil's Hunt
22 «Калибр»
24 Mutant Year Zero: Road to Eden
26 Gris
28 «Assassin's Creed Одиссея»

30–35 ОБЗОР

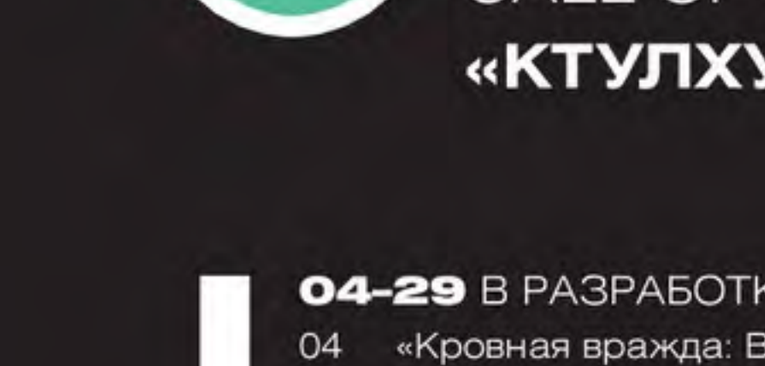
30 Transference
32 Super Mario Party

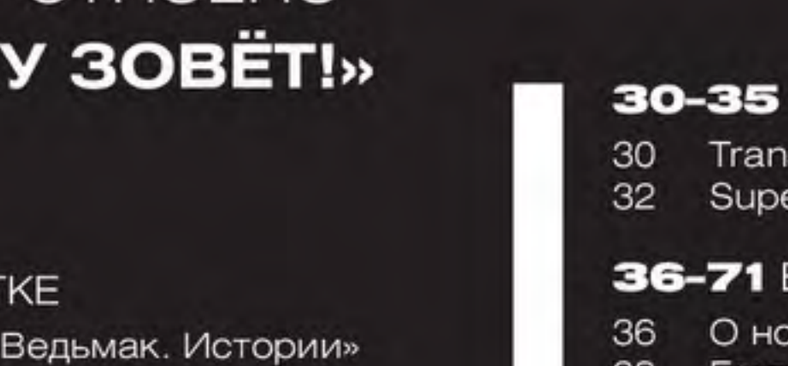
36–71 ВЕРДИКТ

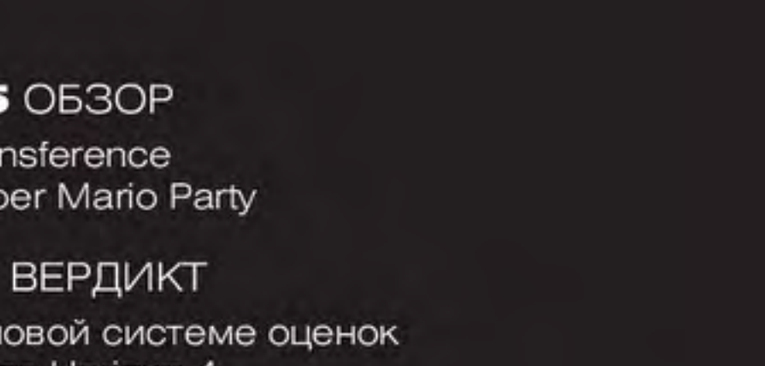
36 О новой системе оценок
38 Forza Horizon 4
50 Life is Strange 2: Episode 1
54 Shadow of the Tomb Raider

72–89 ИГРА МЕСЯЦА

72 Игра в прятки
74 Человек очень даже не против природы
78 Достопримечательности Shadow of the Tomb Raider







32 SUPER MARIO PARTY
ХЭЙ! ПАТИМЕЙКЕР!

54 SHADOW OF THE TOMB RAIDER
ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ

94 ПОЧЕМУ ПОГИБЛА TELLTALE GAMES?
РАЗБИРАЕМСЯ

ПОСТЕРЫ

Shadow of the Tomb Raider
Forza Horizon 4

РЕКЛАМА

Обложка
ООО «Игромедиа» 2
ООО «Игромедиа» 3
ООО «Игромедиа» 4

38 FORZA HORIZON 4
ЧИСТО АНГЛИЙСКИЕ КРАСОТЫ

90-93 КИНО

90 «Веном»
92 «Слендермен»

94-107 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

94 Почему погибла Telltale Games?
100 10 лучших пошаговых тактических игр
104 История серии Desperados

108-112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

108 Компьютер за 50 тысяч для Full HD на максималках
112 AverMedia Live Gamer Ultra

90 «ВЕНОМ»
СЛАБОЕ КИНО, СИЛЬНЫЕ СБОРЫ

ГВИНТ? НЕ СОВСЕМ!

«КРОВНАЯ ВРАЖДА: ВЕДЬМАК. ИСТОРИИ»

ЛЕВ ЛЕВИН

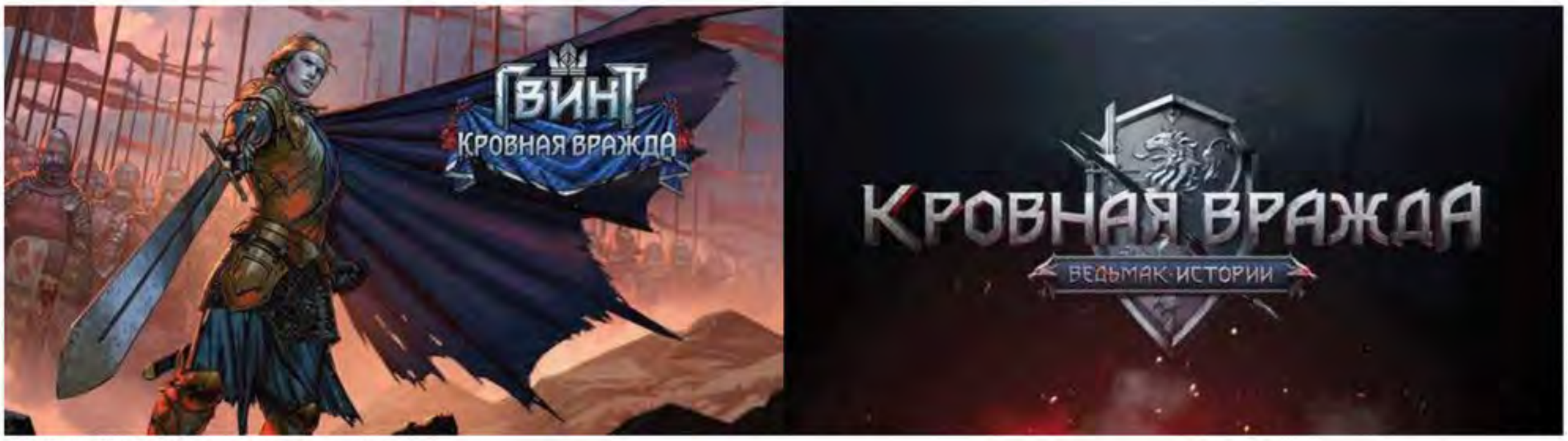
Год назад CD PROJEKT RED анонсировала сюжетную кампанию для «Гвинта» под названием Gwent: Thronebreaker – или, в русской версии, «Гвинт: Кровная вражда». Но за год разработки концепция проекта кардинально поменялась. Для начала, слова «Гвинт» здесь больше нет – теперь игра называется «Кровная вражда: Ведьмак. Истории» (соответственно, Thronebreaker: The Witcher Tales) и выходит как совершенно самостоятельный продукт, причём только в магазине GOG. Я навестил головной офис польской студии и выяснил, что легендарные разработчики предлагают нам на этот раз.

ЛУТБОКСЫ! Ой, нет, подождите...

ХОТЕЛИ КАК ЛУЧШЕ

Что-то подобное произошло год назад с **Uncharted: The Lost Legacy**. В **Naughty Dog** всего-то и хотели, что сделать уютное дополнение к **Uncharted 4: A Thief's End**, а в итоге так разгулялись, что получилась полноценная игра всего в два раза короче четвёртой части. Изначально CD PROJEKT RED тоже собирались сделать «просто» сюжетную кампанию для «Гвинта»: скорей всего, хотели привлечь к игре тех, кто проходил третьего **«Ведьмака»** не ради карточных баталий, а всё-таки ради истории. Но хороших идей становилось всё больше, и в рамках «Гвинта» сюжету стало откровенно тесно.

Поэтому теперь они выпускают самостоятельный проект на тридцать часов геймплея, и его подзаголовок содержит до жути толстый намёк. «Ведьмак. Истории», куда уж яснее: будут хорошие продажи – будут



«КРОВНАЯ ВРАЖДА» – до и после смены концепции

РЕШЕНИЯ необязательно имеют далеко идущие последствия: во время путешествий вам попадётся много таких вот незначительных выборов. От ваших указов порой зависит и мораль войск. Она может быть низкой, обычной и повышенной – и в зависимости от её состояния уровень всех ваших карт в ближайшем бою получит бонусы в размере от -1 до +1 к силе

ВОТ ТАК теперь выглядят поля карточных сражений

вам ещё такие игры. Правда, возможно, показатели самой «Кровной вражды» не так важны, как количество новых пользователей, которых она привлечёт в «Гвинт». Тем более что очень скоро его ждут глобальные геймплейные изменения, часть которых наверняка связана с тем, как его используют в этом проекте.

В отличие от формата, сюжетная завязка не изменилась. Мы играем за Мэву, королеву Лирии и Ривии, – она появлялась на страницах «Саги о ведьмаке», но подробно Анджей Сапковский на её судьбе не останавливался. Так или иначе, в начале игры на её земли нападает армия Нильфгаарда, и нашей задачей будет привести Мэву к победе в кровавом конфликте. В книгах эти события называются Второй Северной войной, или Второй войной с Нильфгаардом – именно на её фоне происходит действие четвёртого и последующих томов оригинальной саги.

Следовательно, на момент старта игры Цири бегает где-то по пустыне Корат и только начинает осознавать свои способности; Геральт в Брокилонском лесу отходит от драки с Вильгефорцем; а Йеннифэр и Трисс строят заговоры в составе только что образованной Ложи чародеек (или, по выражению Йеннифэр, «интернациональной бабской республики»). Тем не менее разработчики не исключают, что в ходе своих странствий Мэва, возможно, встретит кого-то из тех, кто полюбился игрокам по основной ведьмачьей трилогии.

Несмотря на куда более близкую связь с книгами, над «Кровной враждой» Анджей Сапковский не работал даже в качестве консультанта. Но поляки уже и сами изрядно прониклись этим миром за почти два десятилетия работы над серией.

РАЗДЕЛЕНИЕ ТРУДА

Геймплейно перед нами классическая ролевая игра с изометрией, исследованием локаций и массой диалогов и сюжетных выборов. Единственное глобальное отличие – в боевой системе, работающей по правилам гвинта.

Кроме того, в отличие от многих более цельных проектов жанра RPG, здесь можно выделить сразу три почти самостоятельных составляющих: путешествия, походный лагерь и битвы – плюс диалоговая система. Все эти компоненты настолько независимы, что у каждого из них есть собственные игровые экраны.

Сюжет подаётся сугубо книжным стилем: с текстовыми виньетками, иллюстрациями и голосом рассказчика. Будто разработчи-

УГОЛОК ПРЕССЫ

При входе в главное здание CD Projekt RED выставлены все награды студии, а также все обложки мировой печатной прессы, посвящённые её играм. Нашлась там и пара знакомых изданий...

И, конечно, я не мог не сфотографировать легендарную Трисс на обложке «Плейбоя» – нечасто игровые персонажи удостаивались такой чести. А напротив обложек Геральт застыл в вечной битве с полуденницей

ки всерьёз хотели превратить игру в чистый D&D-опыт, но в последний момент одумались. А вот диалоги в игре анимированы – как водится, многие из них имеют далеко (или не очень далеко) идущие последствия, а некоторые ответы откроют (или закроют) целые побочные ветки. В общем, любители перепрохождений останутся довольны.

На карте мира мы управляем пешим аватаром Мэвы (на деле под ним скрывается заодно и её войско, советники и прочие). Ходим по деревням, общаемся с местными и с собственными спутниками, ищем ресурсы для прокачки: деньги, дерево и рекрутов.

С карты мира можно в любой момент переключиться на экран походного лагеря – здесь геймплей навевает мысли скорее о градостроительном симуляторе. Сочетание получается в духе того, что было в **Ni no Kuni II: Revenant Kingdom**: каждая постройка в лагере открывает доступ к улучшениям, полезным либо на поле битвы (например, новые карты отрядов), либо в путешествиях (например, бонусы к скорости или сбору ресурсов).

Здесь же находится королевский шатёр со всеми документами и письмами, которые вам попадутся. А рядом – столовая, где можно общаться со спутниками и узнавать больше об их личных историях. Но в основном постройки всё-таки направлены на развитие вашей колоды, что подводит нас к экранам боевой системы.

ГВИНТ 3.0

Исход боёв в «Кровной вражде» зависит от вашего умения играть в гвинт. Правда, отличий от обоих предыдущих воплощений этой ККИ здесь хватает. Самое важное из них заключается в том, что рядов для ваших и вражеских карт здесь всего по два вместо трёх, и «классовых» ограничений между ними нет. Любая карта может попасть в любой ряд, а свойства некоторых из них напрямую связаны с тем, какие именно карты находятся справа и слева от неё.

Поскольку «Кровная вражда» – исключительно одиночный проект, здесь разработчикам не нужно было выстраивать сложнейший баланс между колодами по разные стороны баррикад, и они смогли вволю поэкспериментировать с механиками, которые были бы невозможны в мультиплеерном «Гвинте». Хотите отряд с силой 100? Почему бы и нет! Нужен гонец, который приведёт за собой целую армию? Найдётся и такой. В игре больше 250 карт, и двадцать из них совершенно новые, созданные специально для одиночной кампании, к концу которой войско Мэвы превратится в непобедимую и неустрашимую армию.

Гвинт нужен не только в битвах, но и в некоторых невоенных событиях. Например, однажды королева и её войско попадают под обвал. Мэва укрывается за повозкой, на втором игровом ряду, а игрок, используя свойства своих карт, должен уничтожить падающие камни, которые с каждым ходом перемещаются на ряд вперёд. Если один из них «докатится» до ряда королевы – она умрёт.

МЕЖДУ БИТВАМИ вы всегда можете перестроить колоду в лагерном штабе

Также здесь есть сражения-головоломки с определёнными условиями. Например, некоторые битвы длятся только до одной победы вместо двух, как в стандартном гвинте. А однажды мне попался особо надоедливый вражеский предводитель, который «жил» в моих рядах и получал урон, только если две карты вокруг него превосходили его по суммарной силе. Как только ему что-то не нравилось, он перескакивал в другой мой ряд и постоянно путал все планы: нужно было и его ловить, и от других карт противника отбиваться.

Вообще, я абсолютно уверен, что основная задача «Кровной вражды» – увеличить аудиторию обновлённого «Гвинта». В конце концов, в главном меню этого «самостоятельного» проекта есть кнопка «мультиплеер», которая... запускает клиент «Гвинта»! Кстати, это будет работать и в обратную сторону: в мультиплеере будет кнопка, ведущая в «Кровную вражду».

А потому есть чувство, что грядущие изменения в основном «Гвинте» приведут его к такому же виду, что и в приключениях Мэвы. Иначе тем, кто зайдет в мультиплеер после «Кровной вражды», придётся переучиваться – что вряд ли вызовет хоть какие-то позитивные эмоции.

Более того, в отличие от текущей версии «Гвинта», в «Кровной вражде» не реализован drag&drop – всё работает только на кликах, никакого перетаскивания карт. Это само по себе требует привыкания и не кажется интуитивным. С другой стороны, учитывая, что теперь важно помнить не только про ряд, но и про положение карт относительно друг друга, такая механика должна провоцировать меньше ошибок.

ПУТЬ МЭВЫ лежит через пять карт-королевств, в каждом из которых вы проведёте по пять-шесть часов. Это Лирия, Ривия, Махакам, Ангрен и Аэдирн. В играх мы посещали только последний – в «Убийцах королей»

■■■

Общие впечатления от почти двух часов наедине с «Кровной враждой» у меня в основном положительные. Пара мелких багов, конечно, есть, но всё это наверняка успеют поправить до релиза. Зато здесь уже видны отличная история, стремление к экспериментам в новых для студии жанрах, а также довольно оригинальная, а главное, эффективная и правильная (ну, на мой взгляд, конечно) попытка привлечь широкую аудиторию к «Гвинту», которому до популярности основной «ведьмачьей» серии ещё расти и расти.

И правильная она хотя бы потому, что разработчики используют для этого не мимолётные скидки и подарки, а море уникального качественного контента. А заодно продвигают свой магазин GOG.com, ведь ПК-версия «Кровной вражды» будет продаваться только там. Кстати, предзаказы на неё уже принимаются, да и релиз совсем скоро, двадцать третьего октября (на консолях – четвёртого декабря), так что обращаюсь ко всем заинтересованным: добро пожаловать обратно в мир «Ведьмака». Признайтесь, вы соскучились. ■

CALL OF CTHULHU

КАК НАСТОЛКА, ТОЛЬКО ЛУЧШЕ

ЕВГЕНИЯ САФОНОВА

Уже 30 октября на ПК, PlayStation 4 и Xbox One выходит проект, которого ждут многие поклонники творчества Говарда Лавкрафта: приключенческий хоррор Call of Cthulhu от французской студии Cyanide. За месяц до релиза разработчики предложили опробовать демоверсию, где в течение трёх часов можно нарушать сухой закон, получать по почкам от бутлегеров, переживать галлюцинации и бегать за культистами.

Вознеся молитву спящему владыке миров, рассказываю о деталях его грядущего пришествия.

ТЕНЬ НАД ДАРКУОТЕРОМ

Бостон, 1920 год. Главный герой игры Эдвард Пирс, частный детектив и ветеран войны, глушит посттравматический синдром таблетками и спиртным. Правда, его тревожат не столько призраки убитых товарищей, сколько сны о страшных подземельях, заваленных выпотрошенными трупами акул и косаток. С работой у Пирса в последнее время не ладится, и он без долгих раздумий берётся за подвернувшееся задание: расследовать таинственную гибель талантливой художницы Сары Хокинс.

Когда-то Сара была любима публикой, но затем вышла замуж и уехала на захолустный островок Даркуотер неподалёку от восточного побережья. Там она и встретила страшную смерть: сгорела вместе со всей семьёй при пожаре в старинном поместье мужа. Полиция сочла всё несчастным случаем, но отец Сары не верит официальной версии – он просит Пирса отправиться на Даркуотер и выяснить, что произошло на самом деле.

Атмосфера впечатляет с первых минут: мрачная картина в серых, чёрных и зелёных тонах, разбавленных лишь призрачным светом ламп да тёмной кровью, идеально иллюстрирует мифы Лавкрафта. Подобными красками обрисован и весь остров Даркуотер – по крайней мере, в тех главах, что доступны в демоверсии. Диковатые местные жители и мёртвые морские обитатели, разодранные неведомой подводной тварью, веселья не добавляют. Хорошо хоть в здешнем пабе наливают запрещённое спиртное... если удастся поладить с барменом.

Атмосфера – первая причина изучать игровые локации с искренним интересом. Здесь мало экшена (хотя придётся побегать и *от* культистов, и *за* ними), зато много ходьбы и разговоров. Встречаются несложные загадки, но основной упор сделан на расследование: Пирс как-никак детектив, вот и игроку придётся совать нос в каждый закоулок и внимательно смотреть по сторонам.

Улики по делу и любопытная информация об острове разбросаны везде: в крошечном рыбацком городке, в заброшенном поместье Хокинсов, в таинственных подземельях, совсем неслучайно похожих на те, что Пирс видел в кошмарах. Но одной наблюдательности мало – надо ещё и уметь вытрясать информацию из свидетелей.

Разговоры в Call of Cthulhu имеют огромное значение: в диалогах множество веток, и далеко не всегда у вас будет возможность выбрать лучшую. Некоторые NPC позволяют детективу по очереди задать все интересующие вопросы, но иногда придётся выбирать только одну реплику... и расхлёбывать последствия. Благо можно прокачать герою навык красноречия, который поможет выкрутиться из подобных ситуаций.

ЭЛЕМЕНТАРНО, ВАТСОН

В ранних версиях проекта дерево прокачки принимало разные формы, но в итоге разработчики оставили герою семь способностей. Пять из них (красноречие, сила, поиск, расследование и психология) развиваются за счёт очков, дающихся за успехи в расследовании. Медицина и оккультизм прокачиваются исключительно найденными предметами. Прочитали книгу по

С ЛЮБЫМ ПЕРСОНАЖЕМ можно наладить отношения – и испортить тоже. Из демки сложно понять, как это повлияет на сюжет, но игра намекает, что ещё как повлияет

НАВЫКИ, за которые отвечает та или иная способность, не всегда очевидны. С прокачанным расследованием Пирс будет не только делать блестящие выводы в духе Шерлока Холмса, но и ловко взламывать замки, а с помощью силы сможет как навалять врагам, так и взломать механизм на потайной двери

истории врачевания – поймёте, *что именно* говорит пузырёк с лекарством из комнаты Сары о его хозяйке. Осмотрели статую местного святого, осквернённую таинственными знаками, – начнёте лучше разбираться в оккультных науках.

От того, по какому пути вы ведёте персонажа, напрямую зависят выводы Пирса. Не прокачаете психологию – детектив не догадается, что за атмосфера на самом деле царила в семействе Хокинсов. Не хватит уровня расследования – Пирс не заметит на картине художницы зашифрованное послание. А количество очков, разумеется, ограничено: сразу всё развивать невозможно.

На месте преступления Пирс входит в особый режим, позволяющий воссоздать картину произошедшего по найденным уликам. С одной стороны, ценителям игр-расследований механика давно знакома, с другой – детектив легко может прийти к неполным, а то и неверным выводам, что сразу делает процесс куда интереснее!

Вторая причина, по которой мне было интересно бродить по Даркуотеру и проходить демку даже в третий раз, – неплохая реиграбельность. Call of Cthulhu предоставляет сразу несколько способов решения одной и той же задачки: всё зависит от вашей смекалки и развития нужных способностей.

К примеру, на ценный склад с уликами, проход к которому стерегут враждебно настроенные бутлегеры, ведут по меньшей мере четыре пути. Если вы хороший следователь, накопаете компромат на контрабандистов и сможете их шантажировать. Пирс-силач безыскусно даст охранникам в морду. Имея хорошо подвешенный язык, с главарём бандитов можно договориться. А ещё можно отыскать в соседнем здании подземный туннель, который соединён со складом... Только, если наберётесь смелости сунуться в это подозрительное место, не удивляйтесь потом, что предчувствия вас не обманули.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЙ УЖАС

Разработчики обещали, что, в зависимости от действий игрока, у героя будут развиваться фобии. Полезете куда не надо – начнёте галлюцинировать и получите психологическую травму, которая аукнется вам в будущем. Чем больше травм, тем скорее Пирс тронется, а это напрямую повлияет на концовку.

Проверить, так ли это, в демоверсии не получилось. Один раз герой поймал галлюцинацию в затопленном туннеле, и психика закономерно травмировалась. Вскоре я нарочно отправила его в такой же туннель в другой локации, рассчитывая, что сейчас у Пирса начнётся паническая атака... и ничего не произошло. Бравый детектив спокойно пробрался в узкий пещерный лаз, по горло погрузившись в тёмную воду. То ли механика ещё не доработана, то ли фобии действуют как-то иначе, то ли придётся дожидаться, когда герой начнёт сходить с ума, а до этого момента демоверсия не доходит.

ВСЕ ПОЛУЧЕННЫЕ ТРАВМЫ отображаются в дневнике персонажа. Там же можно следить за его душевным здоровьем

В определённый момент Пирса всё же накрыла паническая атака – только уже по сюжету. Игра подсказала, что в таком случае нужно скорее выбираться в безопасное место, и в первый раз я послушно побежала куда глаза глядят. А вот в следующем прохождении, наоборот, осталась в зале, заваленном акульими трупами, и долго ждала последствий.

Не дождалась.

Полагаю, в финальной версии затянувшаяся паника будет грозить Пирсу либо гибелью, либо ещё одной фобией, но пока она грозит только смертельной скукой.

Третья причина, по которой Call of Cthulhu не переставала меня приятно удивлять, – элемент случайности: время от времени игроку приходится выбирать действие, которое ведёт к проверке определённого навыка. Рычаг, открывающий потайной проход, повернётся, только если детектив благополучно проверит силу. Бармен нальёт виски, лишь если Пирс окажется достаточно красноречив.

Можно подумать, будто всё просто: если способность прокачана до нужного уровня, проверка будет успешной, если не дотягивает – увы. Но изюминка в том, что в разные прохождения со стабильными 40% силы одна и та же дверь у меня как открывалась, так и не открывалась. Во второй раз рычаг просто сломался, отрезав всякую возможность поднять люк и проникнуть внутрь, а ведь действовала я совершенно одинаково! Одни и те же улики то находились, то нет, одни и те же предметы наводили Пирса на разные мысли – и это не зависело от развития персонажа.

Разработчики явно пользуются наследием известных настолок по Лавкрафту (в том числе одноимённой **Call of Cthulhu**), где многое зависит от удачного броска кубика или выпавшей карты. В **«Ужасе Аркхэма»** все сражения с монстрами построены на проверке определённых параметров сыщика – как и в новом проекте, игроку может повезти, а может и не повезти.

В Call of Cthulhu версии Cyanide проценты показывают не только прогресс способности, но и вероятность успеха: пока навык не развит на все сто, всегда остаётся шанс провала. У этого решения есть как положительные, так и отрицательные стороны (всё же обидно навсегда отрезать персонажу тот или иной путь просто потому, что в этот раз ему выпал неудачный жребий), но задумка любопытная.

■■■

Первые часы Call of Cthulhu кажутся многообещающими: сюжет интригует и затягивает, а демоверсия ещё и обрывается на жирном «самом интересном месте». Вариативность игрового процесса не разочаровывает, а мрачные краски Даркуотера сулят хтоническую жуть... Пока что именно *сулят*, но, если разработчики удержат уровень качества, игра порадует той самой атмосферой ужаса и безумия, за которую мы и любим мифы о Ктулху.

С нетерпением ждём! ■

DARKSIDERS III КОЕ-ЧТО ПОЗАИМСТВУЕТ У DARK SOULS

СТЕФАН ИСМАИЛОВ

В конце лета компания Gunfire Games поделилась свежими геймплейными роликами грядущей Darksiders III, где главной героиней станет Ярость. Но в новом трейлере замечены и центральные персонажи предыдущих частей – Война и Смерть; судя по всему, без помощи смертоносных братьев постапокалиптическое приключение не обойдётся.

НОВАЯ СТАРАЯ ИСТОРИЯ

Игроки возьмут на себя роль Ярости, третьего всадника Апокалипсиса, и должны восстановить равновесие в мире, где власть захватили семь смертных грехов. По задумке сценаристов Гнев – воплощение сокрушительной силы и мощи, Лень олицетворяет гигантский жук, которого носят на троне жучки-приспешники, а Зависть – трусливое птицеподобное существо. Сущность каждого из грехов отразится на внешнем виде «его» локаций.

В третью часть добавили больше возможностей для вертикального перемещения и прыжков по платформам. Старший дизайнер Ричард Вороди упомянул, что в игре нет мини-карты: «Мы хотим, чтобы игроки «потерялись». В игре масса дополнительных квестов, разбросанных по всем

областям». Разработчик обещает полное погружение и ощущение целостности мира, а единственным ориентиром для геймера выступит исполинское дерево с массивными ветвями и корнями, расположенное в условном центре карты Darksiders III. В плане сюжета команда Gunfire Games готовит неожиданные повороты, связанные в том числе и с концовкой.

ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ

На демонстрации геймплея показали новых чудовищных тварей, включая мини-боссов, с которыми Ярость столкнётся, выполняя возложенную на неё Обугленным советом миссию. На заброшенной стоянке игроков ждёт встреча с шестилапым монстром, с виду напоминающим мутировавшую

Противники будут развиваться вместе с главной героиней

В СТИХИЙНЫХ формах Ярость удивляет новыми способностями

гориллу, а в подземке, которую облюбовали мерзкие насекомые, придётся сразиться с разными видами жуков и арахнидов: как проворными летунами, так и неповоротливыми здоровяками. В огненном подземелье обосновались скелеты всех мастей – они нападают толпой, так что героине придётся упражняться в акробатических прыжках.

Есть чувство, что в этот раз создатели игры оглядывались на **Dark Souls**: боёвка ещё сильнее завязана на тайминг, и исход боя решают вовремя исполненные уклонения и контратаки. Противников, по сравнению с предыдущими частями, станет меньше, зато рядовые враги будут эволюционировать по мере прокачки главной героини.

Для этого по-прежнему можно покупать у торговца Вульгрима осколки, дающие бонусы. Но повысить уровень, как и в уже упомянутой souls-серии, можно и в обмен на собранные души – после смерти врагов эта местная валюта попадает в карман героини автоматически. Правда, если Ярость погибнет, появится демон-воришка – он будет красть все потерянные и новые души с убитых противников, пока всадница с ним не расправится.

Сделать это можно как основным оружием – хлыстом, – так и заклинаниями, цепями, клинками и кристальными мечами, полезными как в боях, так и в решении головоломок. А задачки разработчики составили не самые простые – по крайней мере, без явных подсказок. Кроме того, встречаются предметы, открывающие возможность ставить апгрейды, – а значит, оружие можно будет прокачивать, но подробности пока держатся в секрете. Вдобавок в Darksiders III можно будет найти реликвии, усиливающие урон от физического или магического оружия.

Кроме того, усилить определённые показатели можно будет с помощью стихийных форм, которые способна принимать Ярость: каждая из них открывает дополнительные способности, причём это могут быть даже совершенно новые умения, и навыки, позволяющие исследовать прежде недоступные места. Стихийных превращений будет несколько, хотя показали пока только пламя: в этой форме героиня без ущерба для здоровья ходит по лаве, прыгает изрядно выше и рубит врагов двумя клинками на цепях. Но предписанным оружием ограничиваться необязательно: в элементальной форме можно использовать и привычный хлыст.

■■■

Студия Gunfire Games заявляет, что в третьей части франшизы уменьшится RPG-составляющая игры, зато будут открыты все пути для исследования мира, стонущего под властью семи смертных грехов. Darksiders III поступит в продажу 27 ноября этого года. ■

FEAR THE WOLVES
БЬЁТСЯ С ГРАБЛЯМИ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

– Это же закон жизни! Мечтаешь об одном, а получаешь совсем-совсем другое.

Аркадий и Борис Стругацкие, «Пикник на обочине»

Украинская студия Vostok Games использовала идеальную, казалось бы, формулу: сеттинг культовой трилогии S.T.A.L.K.E.R. и механика «королевской битвы». Над Fear the Wolves трудились профессионалы, в своё время долго и мучительно тащившие к релизу ту самую Shadow of Chernobyl. Успех проекта был вроде бы предрешён.

Но первые дни пребывания в Early Access доказали обратное: игра оказалась никому не нужной. Она даже не набрала пользователей для старта лобби! Попробуем разобраться, кто виноват и будет ли кто-либо что-то с этим делать?

СКВОЗЬ ТЕРНИИ

Не нужно быть дипломированным специалистом по геймдеву, чтобы увидеть причины провального релиза Fear the Wolves. Vostok Games пострадала от типичной для постсоветских разработчиков болезни. Назовём её... «кассовой лихорадкой». Игрокам предложили приобрести недоделанный продукт и выступить в качестве бесплатных тестеров. В итоге сообщество в **Steam** негодует, а заботливо подготовленные разработчиками тележки для денег простаивают.

В первые дни продаж игра просто ошеломила проблемами со скоростью соединения, скачущим показателем кадров в секунду и ворохом мелких графических глюков. Обширная карта никак не тянула на живой мир-песочницу, а заявленная сотня игроков для «королевской битвы» с флёром славянского постапокалипсиса никак не набиралась. Народу предложили купить сырую заготовку с торчащими занозами и в помятой упаковке. Но на этот раз публика не повелась.

Помимо сомнительного качества релизного билда, Vostok Games неуклюже попытались засеять уже неоднократно вспаханное-перепаханное поле. В этом жанре хватает и более привлекательных проектов. А если взглянуть на список ближайших релизов, станет понятно, что новичкам некуда влезть. Очень скоро свои варианты Battle Royale предложат франшизы **Battlefield** и **Call of Duty**, и тягаться с ними смогут только лучшие из лучших. Дав маху с запуском проекта, в элитную категорию попасть уже не получится.

Ну а сеттинг... Разработчики, похоже, споткнулись об основы основ: популярность – ресурс конечный. Сталкерская трилогия целиком раскрыла (и закрыла) тему злосчастной ЧАЭС. Россию после ядерной зимы убедительно показали в серии **Metro**, и не

ЗОНА ОТЧУЖДЕНИЯ превратилась в настоящий ботанический сад

следует удивляться пресыщенности игрока. Потому-то предложение студии Vostok вновь искать патроны для АК среди ржавой арматуры и не вызвало у аудитории отклика.

МИР НЕНОВЫЙ, МИР НЕДИВНЫЙ

Да, нас опять зазывают в зону отчуждения. Создатели обещали опасный мир, полный суровой романтики и мрачной красоты. Сценарная подоплёка – вновь калька; опять взрыв на Чернобыльской АЭС, опять мутанты и аномалии, опять не сидится сталкерам, опять радиация и свары за хабар.

В одном следует отдать украинским игроделам должное: работа над декорациями проделана впечатляющая. Запустение и разруха по-прежнему отзываются в душе постсоветского человека. Руины и безлюдные хутора так и тянет обшарить, инстинкт мародёра просыпается мгновенно. На высоте и внимание к деталям: в домах можно увидеть древние холодильники и телевизоры, на которых наши бабушки смотрели «Прожектор перестройки» и всё в таком роде. В то же время окружение навевает прямо-таки неотвязные мысли о S.T.A.L.K.E.R.: игру легко принять за очередной мод к Shadow of Chernobyl, и избавиться от этого ощущения непросто.

Вдобавок из заявленных мутантов пока можно увидеть только тех самых титульных волков. Может, где-то в сыром подвале и прячется экзотический монстр или редкий хищник, но я видел только волков.

Для быстрого перемещения по радиоактивным просторам участники могут использовать один вид авто: гибрид председа-

РЕЧЬ ДАЖЕ не об отсылках к S.T.A.L.K.E.R. Тут, скорее, прямое цитирование и копирование...

ВЕРТОЛЁТ будет Синей Птицей для местных сталкеров

ЗА РУЛЬ пока лучше не садиться

ПЕРВЫЕ СТАЛКЕРЫ ничем не походили на боевиков из видеоигр. Обложка повести Стругацких и кадр из фильма «Сталкер»

тельского уазика с военным джипом. Комфортной езды, естественно, не ждите: за баранкой производительность как раз проседает сильнее всего.

КОНЦЕПЦИЯ БИТВЫ, БЕСПОЩАДНАЯ И БЕССМЫСЛЕННАЯ

В ядре механики слабо мерцают искорки оригинальности. Нам нужно не только (и не *столько*) отстреливать конкурентов, основное условие победы – успешная ретирада из Зоны на спасательном вертолёте. Здесь надо внимательно изучать карту: ситуация постоянно меняется, повсюду возникают и множатся красные и жёлтые сектора. Яркие цветовые пятна на карте отмечают опасные места, куда спасатели на вертолёте не сунутся ни за какие коврижки. Эвакуация возможна только из относительно спокойной зоны.

Движение в поисках удобной позиции для вызова вертушки видится неплохим дизайнерским решением. Но если вдуматься в правила игры и условия победы, то от нелепости происходящего накрывает волной печали. Каждый раунд начинается с того, что игрок выпрыгивает над Зоной с парашютом. И, прилетев к ЧАЭС на вертолёте, он сразу же... ищет способ улететь оттуда на другом вертолёте. В этом смысл миссии. Любителям сюжетных зигзагов и жгучих конфликтов здесь делать нечего по определению, но какой-никакой сценарный контекст всё равно не помешал бы.

Ещё одна механика касается смены погоды, но и здесь остро не хватает хотя бы намёка на логику. Погода здорово влияет на геймплей: в тумане, к примеру, не видно ни зги, а ветер отклоняет пули при стрельбе на большой дистанции. А менять погоду, по задумке ребят из Vostok Games, дозволено (почему-то) тем игрокам, что покинули битву по причине гибели. Таким образом, проигравшие всячески портят кровь выжившим, как японские духи ёкай. Или помогают, разгоняя ненастье. Идея неплоха, но с какой стороны её присобачить к сеттингу чернобыльских сталкеров – непонятно.

Также возникают вопросы по поводу повсеместного реализма, о котором так много и с чувством говорят разработчики. Соперник получает от вас штук пять-шесть пуль из пистолета Макарова, из бедолаги вовсю летят красные брызги, но угомонить подранка удаётся, лишь расстреляв вторую обойму. Заявления о строгой баллистической модели вызывают *ещё больше* вопросов. По словам создателей игры, они вообще убрали разброс пуль ради аутентичности процесса. Следишь за отдачей – всегда попадаешь в цель, всё просто. Но ведь разброс пуль при стрельбе из настоящего оружия не удалось исключить ещё ни одному конструктору!

ОТКРЫТКИ С ЗОНЫ

С виду Fear the Wolves похожа на S.T.A.L.K.E.R. больше, чем хотелось бы. Тусклые цвета и неброские текстуры – всё как в нашем несовершенном подлунном мире. Опять дань реализму? Да, но на тропические джунгли в **Far Cry 3** смотреть куда приятнее, чем на чахлые берёзки из игры Vostok Games. Порой чудит анимация, и игроки наблюдают, как по вертолётному тросу поднимаются статуи, а поверженные хищники тщатся кувыркаться на нег-

ОРУЖИЯ МНОГО, оружие разное. Одних гранат четыре вида!

В ХОД всенепременно пойдут топоры

нущихся лапах. Зато дверь за вашей спиной может закрыться вовсе без анимации, мгновенно, так сказать, перейдя от распахнутого состояния к закрытому.

Впрочем, плохо далеко не всё. Встречаются и впрямь эффектные пейзажи; красота запустения и обречённости здесь впечатляет не хуже, чем в тысячу раз помянутой чернобыльской трилогии. Неплохи модели оружия, в аномалиях вокруг игрока расцветают симпатичные эффекты... Визуальная часть устарела, но безнадёжной её не назовёшь.

А ещё разработчиков стоит похвалить за оперативность. Допустив прорву ошибок разной степени критичности, они мигом ринулись спасать положение. Обновления и заплатки не заставили себя ждать. На сегодняшний день пользователи рапортуют о стабильности работы Fear the Wolves и об оживлении на серверах.

Пожалуй, главное достижение разработчиков в нелёгком деле исправления собственных косяков – введение боёв 4x4 и 3x3. А заявленная изначально сотня игроков пока остаётся заветной мечтой. Самое важное сейчас для украинских ребят – не сбавлять темп работ по доведению проекта до ума.

■■■

К Fear the Wolves есть смысл вернуться с полноценной рецензией в день полноценного релиза. Немалый потенциал, интересная концепция, новый контент добавляется регулярно. Жаль только, что Vostok Games наступили на старые, измочаленные грабли постсоветского геймдева: поспешили и насмешили. Первое впечатление всё-таки самое сильное. ■

B THE SURGE 2

РОБОТЫ СТАНУТ УМНЕЕ, А КЛИНКИ БУДУТ БОЛЬШЕ

СТЕФАН ИСМАИЛОВ, ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

В феврале этого года немецкая студия Deck13 Interactive анонсировала The Surge 2 – сиквел футуристического экшена в духе Dark Souls. Оригинальная игра рассказывала о катастрофе, поставившей всё живое на грань вымирания.

Напомним, что после вживления экзоскелета некогда парализованный ниже пояса главный герой получил возможность передвигаться, правда теперь на механических ногах. Во время операции ситуация вокруг изменилась основательно: промышленный комплекс заполонили слетевшие с катушек роботы. Простому работяге пришлось самому искать причины заварушки, ставящей под угрозу существование всего мира.

ПРЕЖНЕГО МИРА БОЛЬШЕ НЕТ

История The Surge 2 стартует спустя несколько месяцев после финала предыдущей части. На смену индустриальным пейзажам комплекса KPEO пришла городская среда. Из-за глобального потепления лишь малая часть планеты осталась пригодной для жизни. Мегаполис Иерихон, окружённый искусственным парком с пышной растительностью, будет ареной для новой битвы.

Мир игры нельзя назвать полностью открытым. Но изолированный город масштабами заметно превосходит заводы, знакомые игрокам по The Surge. Почти никаких однотипных коридоров и «рельсов» – все события переносятся на светлые улицы и живописные лесные просторы. По катакомбам, конечно, тоже придётся побродить, но изредка. В геймплейном видео (впервые показанном на E3) заметно, как в ходе сражения осыпается листва, летят щепки и падают деревья. Судя по всему, разрушаемость изрядно прокачали.

БУДУЩЕЕ застыло в ожидании новых героев...

HARDER, BETTER, FASTER, STRONGER

Редактор создания персонажа будет богатым: настроить можно всё вплоть до цвета волос и элементов одежды. По ходу игры, конечно же, вы отыщете уйму всяких обвесов для кастомизации. На пути встретятся и другие выжившие, причём от того, с кем вы столкнётесь и поговорите, а кого пропу-

БИТВЫ с боссами буквально стремятся задать жару

НЕКОТОРЫЕ противники передвигаются очень быстро

стите, зависит финал того или иного задания. Помимо избирательного выполнения миссий, на сюжет влияет порядок сдачи квестов. Ну и концовок, соответственно, тоже будет несколько.

Изменилась и боевая система: разработчики добавили огнестрел, увеличили число классов оружия с пяти до десяти. И теперь есть даже смешанные типы. К примеру, в момент комбо-атаки двуручный топор разделяется на два быстрых клинка, из-за чего меняется тактика боя и возрастает скорость атак. Улучшения коснулись и беспилотника. Если оснастить его мощными модулями, то дрон-помощник полностью оправдает своё название и станет летающей машиной смерти.

Отрубая врагам конечности, игроки по-прежнему получают в награду детали для прокачки собственного экзоскелета. Вроде ничего нового, однако возможность экипировать себя такими штуковинами на поле битвы прямо-таки радует. В демонстрации мелькнула и другая занятная особенность – используя особый модуль, герой становится невидимым и атакует ничего не подозревающего врага.

СРАЖАЙСЯ ИЛИ УМРИ

Противники изрядно поумнели... ну, по крайней мере, так заявляют создатели сиквела. На стороне врагов теперь выступают безжалостные наёмники, а роботы стали ловчее, быстрее и в целом не заперты на одной локации. Если герой бежит с поля боя – враги начинают не только преследовать его, но также использовать попадающиеся предметы и расставлять ловушки.

Вообще, окружению отныне уделено особое внимание. Например, едва уловимый шелест травы сигнализирует о движении так называемых «охотников». Прислушиваясь к их перемещениям, можно подкрасться и нанести внезапный удар с тыла или просто избежать схватки.

Игрокам будет доступна продвинутая система парирования ударов: выбирать направление для блока можно в любой момент комбо-анимации. Но пока сложно сказать, как всё это скажется на динамике боёв. Что же касается главной фишки игр подобного жанра, сражений с боссами, то их стало больше, они разнообразны и, пожалуй, не раз заставят вернуться на контрольную точку. Здесь всё по канону: ты либо быстрый, либо мёртвый.

■■■

Уже сейчас можно говорить, что функционал игры заметно вырос. Команда трудится над дизайном локаций, добавляет новые классы оружия и модули экзоскелета. Микротранзакций вроде бы опасаться не стоит. Вместо того чтобы выкачивать из игроков деньги искусственными финтифлюшками, создатели намерены завлекать публику отточенным геймплеем и техническим качеством. ■

DEVIL'S HUNT

ПОКА ЧТО DMC ДЛЯ БЕДНЫХ

АННА САЛИМУЛИНА, ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

Не так уж и много выходит игр по мотивам книг, и далеко не все адаптации становятся такими популярными, как «Ведьмак». Однако польская студия Layopi Games во главе с Павлом Лесняком решила рискнуть и создать зубодробительный слэшер на основе его собственного романа «Равновесие», который повествует об очередном противостоянии добра и зла.

Недавно разработчики показали публике и прессе совсем ещё раннюю демоверсию **Devil's Hunt**, в которой представлены основные геймплейные механики. Релизная версия, конечно же, будет отличаться от текущей.

Очень сильно.

Во всяком случае, в это хочется верить.

Потому что сейчас Devil's Hunt похожа на слэшер начала 2000-х: вам нужно перебегать от одного места к другому и крошить черепа демонам. Здесь не придётся продумывать сложные тактики боя. Просто идите и ломайте всё на своём пути. Не оглядываясь назад. Ведь так положено делать крутым парням, правда же?

ДАНТЕ V0.5

По сюжету люди и демоны готовятся к великой битве, которая изменит весь мир. Лежит судьба человечества на плечах Десмонда – юноши бледного со взором горящим. Видно, что разработчики, как могут, пытаются вылепить из него смесь Данте и Росомахи. Он такой же брутальный и непоколебимый, как нефилим из DMC: со спокойным лицом вырывает сердце из груди демона. С такой же физиономией он, наверное, пролистывает новостную ленту по утрам. Да и стиль у Десмонда бунтарско-молодёжный: чёрная кожанка с закатанными рукавами, короткие тёмные волосы и твёрдая походка. Ах да, его отец тоже демон. С Логаном же героя роднит наличие острых когтей, которые разрежут что и кого угодно.

Раньше он был богатым парнем, который ни в чём себе не отказывал, но после серии трагедий пересмотрел свои взгляды на жизнь, да к тому же стал обладателем разрушительной силы. Теперь Десмонд практически лишился своей человечности и превратился в живое оружие. Его главная цель – отомстить всем, кто обрек его на вечные страдания. Тем не менее в редкие моменты он испытывает прежние эмоции и вспоминает о прошлой беззаботной жизни.

По словам создателей, Десмонд может как спасти человечество, так и полностью уничтожить его. Примкнуть к той или иной стороне ему предстоит как раз во время своих блужданий по преисподней. К тому же в оригинальном романе немало внимания уделялось не только всевозможным зарубам, но и внутренним терзаниям полудемона. Если учесть, что сам автор возглавляет разработку, возможно, в плане сюжета Devil's Hunt будет чуть глубже, чем большая часть её собратьев по жанру.

МЕЖДУ АНГЕЛОМ И БЕСОМ

Пока что в игре не так уж и много возможностей. В текущей версии Десмонд исполняет всего четыре комбо: это, мягко говоря, маловато для современного слэшера. В атаках он совмещает метание огненных сфер с использованием когтей. Вот, в общем-то, и всё.

Парирования ударов тоже пока что нет: Десмонд просто идёт и крушит приспешников сатаны. «Эффектные» добивания присутствуют, но лучше бы их доработали, прежде чем показывать. Фаталити однообразные и затянутые, из-за чего ломают ритм игры и успевают надоесть уже к концу короткой демки.

Ещё разработчики обещают, что у героя появятся уникальные способности как в человеческом, так и в демоническом обличье, чтобы можно было выбрать между разными стилями прохождения. По словам директора, в Devil's Hunt будут очки навыков, которые игрок сможет переназначить в любое время. Так, в разные периоды получится концентрироваться либо на физических, либо на магических способностях.

Что касается локаций, то они линейные и простые. Layopi Games обещает расширить их к релизу, но пока можно идти только прямо, в нужные моменты прыгать и передвигаться над бездонными пропастями, вставая на телепорты. Никакой акробатики, всё по старинке. Взаимодействие с окружением строго по сценарию.

ГЕРОЙ в предвкушении надвигающегося веселья

ДЕСМОНДУ не понравился негативный настрой демона

МРАЧНОВАТО тут у вас

В редкие моменты на экране появляется QTE. Например, когда герой разрывает стальные цепи когтями, чтобы разрушить башню Люцифера.

Впрочем, есть надежда, что тот совершенно стереотипный ад, по которому скитается Десмонд в демке, будет лишь одной из множества локаций. Создатели обещают и современную Америку, и путешествие в Иерусалим, да и преисподняя наверняка не вся похожа на Мордор.

В общем, пока делать однозначные выводы о Devil's Hunt рано. До релиза ещё целый год, так что всё, что мы пока имеем, – черновой набросок. Да, некоторые проблемы видны уже сейчас: шаблонный сеттинг, не особо впечатляющая боевая система и абсолютная линейность. Но поляки из Layopi Games всё это могут исправить к релизу. В конце концов, кто, как не Павел Лесняк, заинтересован в приличной игровой адаптации собственной книги? ■

«КАЛИБР»

МЫ НЕ ВЕДЁМ ПЕРЕГОВОРОВ С ТЕРРОРИСТАМИ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Два года назад **Wargaming.net** анонсировала совместный с **1С** проект «Калибр» – онлайновый тактический шутер, героями которого выступают современные спецназовцы. Чуть меньше года назад началось закрытое альфа-тестирование, потихоньку набирающее обороты. Игру уже увидели около двадцати тысяч человек, а время тестовых включений выросло с нескольких часов до почти двухнедельных сессий.

Главная фишка проекта – детально проработанные оперативники разных спецподразделений, с конца 1970-х и до наших дней. В игре уже действуют российские и польские спецназовцы, следующие на очереди – немцы, а потом и белорусы. И нации необязательно ограничены единственным набором солдат. К примеру, за РФ выступают бойцы ССО (силы специальных операций) и два вида отрядов ФСБ.

Детали формы и снаряжения проработаны очень тщательно, даже скрупулёзно. Но всё-таки основные силы брошены на геймплейные различия команд и отдельных бойцов: методы обнаружения, прикрытия и нюансы огневого контакта.

ОДИНОЧКИ ИДУТ ДАЛЬШЕ

И в PvP-, и в PvE-режимах на задание отправляются четверо игроков-спецназовцев, причём обязательно разных классов, так что четвёрку снайперов вы тут не встретите.

Состав отряда, можно сказать, классический: штурмовик, солдат поддержки, медик и снайпер. Первый отвечает за атаку и бои на средней и ближней дистанциях. Второй – больше про оборону и переноску тяжелого вооружения. Медик носится между товарищами, поднимает споткнувшихся и лечит раненых, а снайпер контролирует поле точечными выстрелами издалека.

Проект заявлен как free-to-play, но разработчики утверждают, что «pay-2-win» здесь работать не будет: никаких суперпушек и брони Космического Хищника за реальные деньги вы не купите. Донаты обеспечат вам лишь премиум-аккаунт, ускоряющий прокачку. При этом множитель опыта зависит от количества в отряде игроков с премиумом – и, вероятно, так будет и в финальной версии проекта.

Ну и, конечно, можно будет потратиться на эксклюзивные камуфляжи и прочие чисто эстетические фишки, куда же без них. Интересно, можно ли будет в «Калибре» играть за оперативников в розовых камуфляжах? Не всё же горевать по так и не случившемуся розовому Вейдеру из **Battlefront II**! Что же касается внутриигровых денег, то за меткую пальбу никто вам платить не будет. Софт-валюта «Калибра» начисляется только за выполнение заданий и за успехи в ежедневных испытаниях.

РАЗРАБОТЧИКИ уделяют оружию самое пристальное внимание

НА МОДЕЛЯХ спецназовцев можно рассмотреть каждый шов форменной одежды

В боевой части игры, как и в реальности, вы не увидите лиц оперативников. Только на экране кастомизации

Режим PvP пока можно пройти двумя способами: захватив контрольные точки либо полностью истребив соперников. После релиза наверняка будет ещё что-нибудь, но для альфа-теста достаточно и базовых вещей. Да, кстати, «королевской битвы» здесь пока не обещают.

PvE же – это бодрый кооперативный экшен, где четвёрка игроков уничтожает толпы ботов. Задача – пересечь кишащую врагами локацию и добраться до точки эвакуации: под прикрытием вертолётов и союзных войск, с грохотом и спецэффектами.

АРСЕНАЛ И ПРИМЕРОЧНАЯ

1С и Wargaming.net получили официальное разрешение на использование точных моделей оружия у нескольких правообладателей. Так что не только оперативники, но и их вооружение проработаны очень точно.

На модели бойца выделены пять секторов, каждый из которых можно раскрашивать по своему желанию. Пока что это весь доступный функционал кастомизации, но разработчики намерены копнуть в этом направлении поглубже. Вероятно, к релизу в сетевых схватках сойдутся и впрямь непохожие друг на друга оперативники – в конце концов, даже в реальной жизни у солдат одного спецподразделения форма может отличаться, что уж говорить про игру. Пока не понятно, насколько широк будет простор для создания уникального героя. Зато известно, как будет работать корневая механика боя, а это важнее.

ТАНЕЦ С АВТОМАТАМИ

Вид в «Калибре» будет от третьего лица – как, например, в **Tom Clancy's The Division**. Разработчики жертвуют эффектом присутствия, зато дают возможность лучше и удобнее контролировать поле боя.

Ещё одна особенность игры: здесь нельзя истечь кровью. Если вы упали, у вас будет несколько секунд, чтобы отползти в укрытие, а дальше как повезёт. Либо вас поднимет медик, либо найдёт и прирежет враг.

Также создатели планируют в ближайшее время внедрить несколько важных функций, одна из которых – возможность перелезать и переваливаться через препятствия. А вот прыжков в духе братьев Марио мы точно не увидим! Потому что ни один уважающий себя солдат не будет впрыжку носиться под пулями в полной боевой выкладке (почти тридцать килограммов, на секундочку!).

Ещё одно нововведение – частичная разрушаемость. Насколько частичная, пока не известно, но мы как минимум сможем изрешетить пулями дверь вместе с притаившимся за ней недругом.

■■■

Что выйдет из «Калибра», пока сказать сложно. Всё же игра ещё на очень ранней стадии разработки. Но, скажем так, следить за ней точно стоит. Возможно, её потолком станет «дворовый» киберспорт, а если разработчики очень постараются, то, чем чёрт не шутит, игра сможет выйти на серьёзный международный уровень. Ждём новых подробностей как минимум на ближайшем WG Fest. ■

MUTANT YEAR ZERO:
ROAD TO EDEN

КРИСТИНА ГИЗАТУЛИНА, ЛЕВ ЛЕВИН

В декабре выходит **Mutant Year Zero: Road to Eden** – адаптация шведской настольной ролевой игры 1980-х годов, где мутанты после ядерного апокалипсиса становятся высшим биологическим видом и носителями цивилизации. Мы посмотрели на демоверсию и делимся впечатлениями.

Игру создаёт студия **The Bearded Ladies** (интересно, слышали ли они про популярную канадскую группу Barenaked Ladies?). Там, кроме прочих, работают бывшие дизайнеры **Hitman** и создатель **Payday**, а помогает разработчикам компания **Funcom**. Изначально проект должен был стать полноценной ролевой игрой, продолжающей идеи настолки, но в итоге создатели остановились на тактическом жанре. Происхождение игры никто и не думает скрывать – скажем, на загрузочном экране вечно крутится двадцатигранник.

На выходе получилась приключенческая тактика со сложными пошаговыми боями в стиле **XCOM**, в перерывах между которыми вы исследуете мир в реальном времени с использованием стелса. По сути, здесь сплетены сразу три жанра, так что сравнений можно привести массу: и **Fallout**, и XCOM, и **Mass Effect**, и даже **Howard the Duck** (просто посмотрите на одного из главных персонажей).

ЛЮДИ УМЕРЛИ, ДА ЗДРАВСТВУЮТ ЛЮДИ!

Сюжет оригинальностью пока не блещет. Наш несчастный мир в очередной раз «благополучно» утонул в пучине климатических, вирусных и экономических катаклизмов, вдобавок на это наложились войны между сверхдержавами с применением ядерного оружия...

В общем, опять конец света.

Но, как водится, едва люди уничтожили большую часть себе подобных, как войны затихли, а природа вступила в свои права. Её новые дети – антропоморфные звери, старающиеся выжить на останках цивилизации. Вам предстоит направить группу человекоподобных мутантов в Зону, на поиски воспетого в легендах Эдема. Там, после долгого пути через опустошённые города и разбитые магистрали, они должны узнать свою историю и наконец найти приют и покой.

Хотя пережить конец света в такой компании – само по себе приключение. Ваши бойцы словно сбежали из клипа Wild Frontier группы Prodigy: агрессивный вепрь Бормин (привет, **Beyond Good & Evil**!), нахальный селезень с арбалетом Хенс Дакс и человекоподобная Сельма с каменной кожей и сумасбродным характером. По ходу игры появятся и другие соратники, но в демоверсии нам достался именно такой отряд. В настолке это квазичеловечество зовется не иначе как «люди» – нестабильные создания с поразительными умственными и физическими способностями, каждый – не старше тридцати лет. Персонажей вполне естественным образом раскрывают через реплики в боях и по мере исследования мира, ну а с точки зрения геймплея всё решают мутации.

НЕЗВАНЫЕ ГОСТИ

На типичную «икскомовскую» боёвку с ходами, клетками и очками действия герои накладывают собственные навыки-мутации. Некоторые из них есть у каждого персонажа: увеличение здоровья, скорость передвижения, выносливость и так далее. Другие же уникальны и кардинально меняют геймплей. Один отращивает крылья как у мотылька и раздаёт врагам «криты» с воздуха, другой атакует с разбега и прыгает на сказочные расстояния, третий сливается с тенями и незаметно заходит врагу в тыл, а потом учится управлять деревьями...

По сути, это главная геймплейная фишка Mutant Year Zero, обеспечивающая вариативность прохождения. Разумеется, со временем вы будете открывать всё больше мутаций и способностей. Затем придут эксперименты, комбинации навыков разных персонажей в поисках идеальной синергии,

«**КОВЧЕГ**» – самое безопасное место в игре. Но надолго ли?

ЕЩЁ ОДНА ОТСЫЛКА к настолке – мотыльковые крылья Дакса

а также осознание, что не все мутации всегда оказываются полезны.

Конечно, таланты каждого персонажа обусловлены его игровым стилем. Бормин создан, чтобы наносить урон. Сельма дерётся в открытую, так что обеспечьте ей лучший обзор и не путайтесь под ногами. Даксу, наоборот, неплохо бы укрыться, чтобы спокойно отстреливать врагов.

То же касается и противников. Некоторые зомби способны вызвать подкрепление с коктейлями Молотова, так что с ними надо разбираться в первую очередь. Другие призывают медицинских роботов, которые поднимают убитых и латают раненых.

Вне боя же бал правит скрытность: нужно избегать прожекторов, расширяющих зону видимости патрулей, и вообще держаться в тени. Так можно избавить себя от лишних стычек или хотя бы занять выгодные позиции перед их началом. Хотя никто не мешает вам крушить всё подряд, ведь окружающая среда динамична.

Отряд состоит из трёх персонажей, но менять их можно в любой небоевой момент, не возвращаясь на базу, как в Mario + Rabbids: Kingdom Battle. В обычном режиме погибших можно будет вернуть в конце боя, но есть в Mutant Year Zero и хардкорный «режим Casais». И вот в нём уже никаких воскрешений не будет.

МНОЖЕСТВО СПОСОБОВ УМЕРЕТЬ

Центральная локация называется просто «Ковчег» – это и дом, и база, и рынок, где можно пополнять припасы, апгрейдить оружие, продавать найденный скарб и обсуждать планы на вылазку. Здесь же можно купить снаряжение на любой вкус: шипастая броня, разгрузочные жилеты, пращи, мушкетоны, дробовики, наконец. Хотя арбалет привлечёт куда меньше внимания. Как бы то ни было, отрадно видеть, что в постчеловеческую эпоху земляне не забыли хотя бы о некоторых достижениях человечества.

За пределами Ковчега начинается Зона, куда менее дружелюбные районы. Пока известны не все локации, но те, что есть, доверия не вызывают. Далеко на севере, на речном берегу, виднеется огромный корабль, который серьёзно охраняют. Ещё дальше, но на востоке, неподвижно лежит «металлическая птица» – возможно, её удастся поднять в воздух. Ближе всего, на юге, – руины забытого города, правда, врагов там тьма. Есть и ещё один путь – в жуткую пещеру с разбитыми машинами и чем-то неведомым, что прячется в тенях. Если Эдем и правда есть, ему предшествует ад.

■■■

Игра рассчитана примерно на пятнадцать часов на низком уровне сложности и от двадцати – на всём, что выше. Возможно, в режиме Casais времени уйдёт примерно в два-три раза больше. Остаётся надеяться, что глава Funcom не будет слишком часто икать во сне от потока добрых слов, которые полетят в его адрес со стороны любителей тактических страданий.

Mutant Year Zero: Road to Eden уже можно предзаказать на ПК, планируется также выход на PS4 и Xbox One. ■

GRIS

НЕСПЕШНАЯ АКВАРЕЛЬНАЯ ФАНТАЗИЯ

ДАРЬЯ БУДАНОВА

В детстве я придумала оправдание своей игромании, ведь что ни проект, то искусство! Акварельная притча Gris от Nomada Studio как раз такой шедевр, претендующий на звание самого красивого платформера года.

СОДЕРЖАНИЕ

Некая мистическая сила лишила юную Грис голоса. Измученная и обессиленная, она ищет утешения в своих печальных фантазиях. Мир вокруг – отражение её переживаний, он меняется и растёт вместе с ней, уводя в самые тёмные глубины сознания.

Поначалу девушка сбита с толку и не знает, как выбраться из новой реальности. И всё-таки желание вернуться домой заставляет её поверить в себя, она начинает иначе смотреть на жизнь, взрослеет.

А ВОТ ВРАГОВ я в этой игре пока не встречала. Фантазии Грис – довольно безлюдное место

ВМЕСТО рассказчика здесь музыка и оттенки

ПРОХОЖДЕНИЕ займёт три часа

ЦВЕТОВАЯ ГАММА декораций отражает душевное состояние Грис

ФОРМА

Вокруг самокопания (а точнее, исследования грёз Грис) и строится геймплей. По сути, это самый обычный 2D-платформер, едва ли выходящий за границы жанра. Управление интуитивно, навыки изучаются опытным путём. Да и сами локации, хоть и напоминают прекрасную шараду в духе **Monument Valley**, тоже меняются по определённой схеме, и вскоре уже начинаешь угадывать, как преобразится окружение и как преодолеть следующее препятствие.

Время от времени здесь попадаются сувениры и простенькие загадки. Половину можно решить, поэкспериментировав с нарядом девушки, который всякий раз вытворяет новые финты. К примеру, превратившись в камень, платье удержит Грис на месте и защитит от сильных порывов ветра. А рядом с пропастями оно может стать парусом – раскрыться за её спиной и легко пронести над бездной.

Кстати, разбиться насмерть не получится: игрок просто продолжит путь оттуда, куда приземлился. Заблудиться тоже невозможно, уровни последовательны и плавно перетекают друг в друга через незаметные катсцены, отчего игра больше походит на бескрайний эскиз. Над персонажами и декорациями работал молодой испанский художник **Конрад Розет**, и это заметно – игра будто соткана из его картин. Устройство мира навевает мысли о завораживающем платформере **Ori and the Blind Forest** и легендарной символической «ходилке» **Journey** – и тот, и другая вмиг утягивают в свою вселенную.

■■■

Скоро мы узнаем, куда заведут Грис её фантазии: игра выходит в декабре на PC и Nintendo Switch. А пока нам остаётся в сотый раз пересматривать скриншоты... ■

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

ВЫДАЁТ КВЕСТЫ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВАШИХ ПОСТУПКОВ

РОДИОН ИЛЬИН

Не секрет, что многие игроки хотели бы вернуться в Италию и узнать продолжение благополучно закончившейся истории Эцио Аудиторе да Фиренце, но в Ubisoft непреклонны. Из года в год, вновь и вновь, нас закидывают в самые разные эпохи и страны. Как по мне – просто отлично, я обожаю путешествовать! Этой же осенью нас ждёт уникальный экспресс-тур: в Грецию образца 431 года до н. э., в гущу Пелопоннесской войны.

Марк-Алексис Кот, старший продюсер
Выбирая сеттинг, мы хотим показать игрокам самые прекрасные места на Земле, те, где вы захотели бы провести много часов. Поэтому Греция стала для нас естественным выбором, туда мы все хотели бы съездить в отпуск. Так что приглашаем игроков стать частью этого, без преувеличения, мира.

Ещё мы хотели радикально обновить способ повествования в **Assassin's Creed Odyssey**, а именно в Древней Греции – истоки европейской культуры и литературы. Так что этот сеттинг идеально отвечает нашим целям.

RPG ЗАКАЗЫВАЛИ?

Главное, что нужно знать о новой Assassin's Creed: разработчики намерены превратить Odyssey в подобие ролевой игры или, как минимум, поэкспериментировать в этом направлении. Такое решение видится верным: и жанр нынче на подъёме, и многие ролевые принципы ложатся на ассасинскую серию как родные.

Сближение с RPG идёт как через диалоги, так и через геймплей. В первом случае мы постоянно участвуем во всех катсценах – их наснимали аж на тридцать часов! – направляя общение персонажей в нужное русло. Стиль ведения беседы, дружелюбно-свойский или агрессивно-нахрапистый,

не только повлияет на события здесь и сейчас, на завершение конкретного диалога, но и будет иметь долгоиграющие последствия.

Предположим, вас попросили наказать двоих воров, докучающих местному виноделу. Выследив негодяев и всыпав им по первое число, в финальном диалоге вы можете помиловать оборванцев или добить их. Если пойти путём пацифиста, вы ещё встретите этих персонажей, и вовсе не факт, что они опять проявят себя скверно. А если открутить им головы, герои раз и навсегда выпадут из вашей, как говорят разработчики, «личной одиссеи». А вместе с ними, возможно, безвозвратно пропадёт целая цепочка квестов.

Хотя в случае с мелкими воришками это вряд ли – максимум лишите себя пары «побочек». А вот ваш выбор в основных сюжетных заданиях способен повлиять на дальнейшую игру самым крутым образом: как геймплейно, так и с позиции истории.

Марк-Алексис Кот, старший продюсер
А ещё в демоверсии есть одна миссия, которую хозяин фермы, он же квестодатель, рекомендует пройти скрытно. Если вы успешно завершите её именно так, персонаж будет спокойно и расслабленно ожидать на том же самом месте с наградой. Но если поднимете тревогу или, в стиле мифических титанов, раскидаете всех направо и налево, по возвращении ферма будет полыхать, а головорезы возжелают кровавого возмездия.

Я отдельно расспросил разработчиков о том, насколько крутыми могут оказаться сюжетные повороты, и меня уверили, что на кону целые сюжетные ветки, часы контента. При этом они подчёркнули, что в игре не будет правильных или неправильных решений, каждый выбор и его последствия лишь на вашей совести. То же касается и геймплея. Скажем, решится ли вопрос полюбовно, или придётся сражаться против доброй половины греческого легиона, зависит от вас. Зачастую не угадать, что случится дальше, поэтому и «соломку подстелить» не выходит. Эффект неожиданности дорогого стоит.

Марк-Алексис Кот, старший продюсер
Мы впервые в Ubisoft создали столь сложную систему выборов и последствий. Я не буду притворяться, что это инновация в индустрии: подобное уже было в других играх. Но мы решили подойти к вопросу по-своему: так, будто мы к этому непричастны. Мы хотим быть уверены, что никак не оцениваем и не осуждаем выбор игрока. Мы не говорим открыто, что вот это событие произошло из-за конкретного выбора... и это при том, что в игре много отложенных последствий.

Мы создали систему, которая будто прислушивается к вашим действиям и выдаёт квесты, основанные на совершённых поступках. Я рассчитываю, что после прохождения Odyssey игроки ощутят, что финал олицетворяет именно их стиль игры, а получившуюся концовку никто им не навязал.

НЕМНОГО О БОЕВОЙ СИСТЕМЕ

Боевая система работает по хорошо знакомым со времён **Assassin's Creed Origins** принципам. Разработчики подтвердили, что просто взяли и запихнули её в Odyssey, украсив древнегреческими и спартанскими примочками.

Например, чтобы игрок сражался агрессивнее и динамичнее, авторы изъяли из арсенала щит, выдав взамен типично *спартанский* пинок. Главное – улучить момент, когда противник окажется достаточно близко. Особенно эффектно приём смотрится во время сражения на каком-нибудь плато, с которого сами боги благоволили спихнуть жертву в пропасть. Разумеется, будет и куча других способностей на все случаи жизни, многие из которых, впрочем, тоже знакомы по Origins.

Морские сражения, в свою очередь, перекочевали прямиком из **Assassin's Creed IV: Black Flag**. Если вы успели соскучиться по корабельным баталиям, то у меня хорошие новости: в Odyssey самая большая «песочница» за всю историю серии! «*Но надо понимать, что ровно половина этого мира – вода, как раз и предназначенная для морского геймплея. Именно поэтому карта настолько велика*», – отмечают разработчики.

■■■

И, конечно, согласно традициям серии, мы встретимся со многими историческими личностями. Одна из таких персон – Сократ. Он был известен своим искусством вести диалог и перефразировать вопросы собеседника так, чтобы тот сам находил на них ответ. Как мне кажется, это будет идеальной иллюстрацией работы новой ролевой системы. ■

TRANSFERENCE

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ХОРРОР ОТ ЭЛАЙДЖИ ВУДА

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

С некоторых пор у меня появился ещё один повод любить Элайджу Вуда. Помимо того, что он отличный актёр, который к тому же никогда не стареет, он ещё оказался неравнодушен к видеоиграм. И не так давно соосновал студию **Spectravision**, которая занялась разработкой хоррора **Transference**, рассчитанного в первую очередь на шлемы виртуальной реальности, но вообще вполне пригодного и для игры просто так, на плоском экране.

МНОГОСЛОЙНЫЙ ХОРРОР

С игрой я познакомился ещё на прошлой E3, и одной из главных фишек её презентации было... подписание документа об отказе от претензий в случае, если что-то пойдёт не так. Знаете, как на всяких экстремальных аттракционах, от аквапарков до банджи-джампинга? При этом разработчики хитро улыбались и раз за разом повторяли: «Что вы, не волнуйтесь, you are completely safe». А из комнаты, куда заводили журналистов, то и дело доносились испуганные крики...

Сюжет игры с той поры переписали, а вот хоррорная часть осталась как есть. И давящая атмосфера, и всякая чертовщина, и низкочастотные звуки, и скримеры – всё на месте. Ясное дело, что в шлеме эффект сильнее в разы, можно и со стула упасть, отпрыгивая от очередного бабайки.

Причём хоррор тут довольно многослойный. Не так страшны все эти шорохи и внезапные «бу», как осознание того, что же на самом деле происходит в игре. Её очень старательно делали правдоподобной, с использованием живых актёров, которые вели видеодневники, – как будто бы все события происходили на самом деле. И мы даже не игру проходим, а чуть ли не архивную хронику смотрим, по крупицам восстанавливая полную картину.

ДРУЖЕЛЮБНЫЙ МАЛЬЧИК БЕН зовёт следовать за ним. Но почему-то мне этого ох как не хочется.

При этом Transference вообще не трудится объяснить, что происходит. Прямо от главного меню нас кидают к повисшему в черноте домику и бросают на произвол судьбы, вообще ничего не рассказывая, дальше думать и ориентироваться придётся самостоятельно. Поэтому на всякий случай я прямо тут закончу статью выводом о том, что играть в Transference определённо стоит, если вы хотите пощекотать нервы и увидеть закрученную историю в духе сериала «Чёрное зеркало». И заранее предупрежу: не хотите портить первое впечатление – дальше не читайте. Я-то на презентации был, потому очень многое для меня сюрпризом не стало. А вам, может, без спойлеров гораздо интереснее будет.

ЗДЕСЬ ИДУТ СПОЙЛЕРЫ!

Но если вы всё же решились прочесть, то вот, вкратце, что в игре происходит. Жила на свете семья Хейзов, состоящая из папы-учёного, мамы-музыканта и подрастающего сынишки, который хотел пойти по стопам отца. Хейз-старший занимался исследованиями человеческого мозга, пытаясь найти способ заглядывать в чужие головы. И, по большому счёту, вся Transference – это как бы результат его работы. Игроку

ВОТ ПЕРЕД ЭТИМ ФАКТОМ вас поставит игра после нажатия на «старт». Просто дом и чернота – и никаких пояснений

В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ логики сна лестницы будут регулярно зацикливаться до бесконечности. Куда ни иди – всё равно попадёшь на тот же этаж

ЭТО ДАЖЕ НЕ ПОЛОВИНА всей той аппаратуры, что использовалась Хейзом в его экспериментах

достаётся роль наблюдателя, который копается в мозгах у членов семейства, исследуя, а иногда и восстанавливая их воспоминания.

То есть само виртуальное пространство – это чья-то память, по которой разрешают погулять. Местами в этой памяти зияют провалы, что выглядят как «битый» участок, который нужно чем-то заполнить. Например, есть запертая дверь, и надо «вспомнить», где валяется ключ от неё, – а для этого побродить по тем участкам, которые доступны, и обшарить все ящички. По сути – обычные квестовые занятия, просто в нестандартном антураже.

Дальше – больше. Нам доступны несколько временны*х* отрезков памяти, переключение между которыми осуществляется через выключение света. Щёлкнули обычным с виду выключателем – и оп, вы в прошлом. Щёлкнули ещё раз – оп, снова в будущем. Этого игра тоже не объясняет, но я-то знал заранее. И часть головоломок на этом и построена: какие-то предметы надо перетаскивать из одного времени в другое и смотреть, что от этого поменяется.

ПО СТОПАМ SYSTEM SHOCK И LAYERS OF FEAR

Что же страшного? Ну, **во-первых**, в семье этой разворачивались трагедия за трагедией. Папа-учёный оказался всё-таки немного психом: то срывался на жене и ребёнке, то уходил в работу и не уделял им внимания. Мама в напряжённой обстановке не могла нормально заниматься музыкой, а в какой-то момент и вовсе ушла из семьи. Сын, понятное дело, тоже заметно нервничал – то строил планы, как он уедет к маме, то просто тосковал.

Все эти детали сюжета подаются в очень зловещей форме. Разговоры и крики за кадром, неожиданно появляющиеся «призраки» людей, аудиозаписи с надрывными извинениями перед семьёй и самобичеванием. Плюс тщательно подобранные шумы, сами по себе нагнетающие тревогу, и всякая чертовщина, напоминающая о **Layers of Fear**, – если вы вышли из какой-то двери, то совершенно не факт, что, когда она снова откроется, за ней будет то же, что и раньше. Была, например, комната, а теперь шкаф. И всё – путь назад отрезан.

Ну а чтоб жизнь совсем была не в радость, здесь есть монстр с красными глазами, который в самый неожиданный момент выпрыгивает вам прямо в лицо. И да, от этого можно подпрыгнуть, даже играя не в шлеме.

Во-вторых, до костей пробирает сама история об экспериментах Хейза. От проникновения в чей-то мозг совсем недалеко и до обратного процесса – а именно, оцифровки сознания. И, в общем-то, это то самое, чем он в итоге занимался, ставя опыты прямо на собственной семье. Вот тут как раз и начинается сходство с «Чёрным зеркалом», где тоже затрагивают аналогичные темы и задают схожие вопросы – и точно так же шокируют псевдореализмом. Когда понимаешь, что всё это не на самом деле, но вообще-то очень и очень может произойти в реальности.

КРОЛИЧЬЯ НОРА КУДА ГЛУБЖЕ, ЧЕМ КАЖЕТСЯ

Пройти Transference можно буквально за час-полтора, что очень правильно для VR-проекта – чтоб не потеть в шлеме слишком долго. Но, помимо основной и вполне очевидной линии загадок, в игре хватает и побочных, о которых она тоже не трудится сообщать.

Лишь внимательный человек обнаружит, что в головоломке с радио есть частота, где что-то передают морзянкой, – и задастся вопросом, что же именно. Или услышит голос, который надиктовывает код из двадцати пяти цифр, и будет думать, куда его применить. Или вот мелодия, которую напевает мама на одной из записей, – вот она ж явно выделяет там *каждую* ноту, однако, чтобы это разгрызть, надо не только иметь музыкальный слух, но и догадаться, как именно его использовать.

Конечно, после релиза игру наверняка распотрошат на каком-нибудь «редите», но в том, чтобы допирать до всего самостоятельно, тоже есть определённый азарт. Если вам хочется не просто пробежать игру, а всё-всё-всё найти и понять – то бумажка, карандаш, диктофон... Всё как в старые времена, когда геймеров ещё не водили за ручку.

■■■

Дебют Элайджи Вуда в мире видеоигр получился очень нестандартным и запоминающимся. Вряд ли массовым – и хорроры не все любят, и шлемы пока не для каждого, и разобраться в происходящем не так-то просто. Но для въедливых любителей хорошенько испугаться – самое то. ■

SUPER MARIO PARTY

ВЕЧЕРИНКА У МАРИО ДОМА

ЛЕВ ЛЕВИН, ФЁДОР КОКОРЕВ, АЛЕКСАНДРА СТРОГАНОВА

На момент выхода консоли в продажу библиотека Nintendo Switch состояла всего из двух игр. Первая – понятно какая, а вот второй был сборник 1-2 Switch, и он демонстрировал развлекательный потенциал новой консоли. Критики не приняли проект, но кто ж их слушает?

Прошло полтора года, а 1-2 Switch до сих пор входит в пятёрку самых продаваемых игр для новой платформы **Nintendo**. Очевидно, покупателям очень нужны проекты для совместных развлечений в портативном формате, и выход идейного продолжения был неизбежен. А потому, когда к нам прилетел ключ на **Super Mario Party**, мы решили: пора собираться на вечеринку...

С ВОЗВРАЩЕНИЕМ

Строго говоря, к 1-2 Switch новинка относится очень слабо: Super Mario Party – это продолжение большой серии **Mario Party**, которой в декабре исполняется уже двадцать лет. За это время вышло десять номерных частей, несколько спин-оффов на портативных консолях и вот теперь – своеобразный перезапуск с приставкой «Super».

В чём отличие? В том, что платформой выступает Nintendo Switch. А значит, разработчики на полную катушку использовали и её портативные возможности, и гироскопы в джойконах, и то, что у любого игрока есть минимум два удобных геймпада.

Да, конечно, в Super Mario Party можно играть и в одиночку: здесь есть и боты разных уровней сложности, и онлайновый режим (правда, для участия в нём нужно оплатить подписку на Nintendo Switch Online). Но всё-таки даже сам жанр – party game – намекает на то, что предназначены подобные проекты именно для компании живых игроков. В общей сессии могут участвовать до четырёх пользователей, причём как за одной консолью, так и за двумя, если они связаны через локальную сеть.

«ДЖУМАНДЖИ!»

Игра предлагает несколько режимов, что теоретически покрывает запросы любой целевой аудитории. Собрались с друзьями в спокойной обстановке – добро пожаловать в центральный режим Mario Party. Это электронная настольная игра с механикой, навевающей мысли о «**Монополии**» (или даже «**Джуманджи**»), рассчитанная на десять-двадцать ходов (один-два часа): выбрасываете кубики, продвигаетесь по карте и претворяете в жизнь события на клетках, чтобы добраться до звёзд, которые повсюду прячет Тоадетта.

Разработчики этой игры явно когда-то работали педагогами – ну или просто привлекли соответствующих консультантов. После каждого хода (в котором участвуют все четыре игрока) действие прерывается на мини-игру, победители в которой получают бонусные монеты. Нужно, к примеру, найти фрагмент изображения быстрее соперников или, держась с напарником за разные концы верёвки, составить определённый рисунок, огибая нужные столбики на игровом поле.

Проще говоря, у вас *постоянно* меняется вид деятельности, и здесь разработчики достигают сразу двух важных целей.

Во-первых, режим Mario Party понравится даже маленьким детям. Постоянно переключаясь на новые активности, они смогут сохранять внимание к игре, чьё ядро – по сути, «Монополия», далеко не самая захватывающая настолка на планете.

Во-вторых, благодаря дополнительным развлечениям игровой процесс растягивается на серьёзный срок: минимум час на одну партию. И всё это время вы не монотонно двигаете фишки по карте, а соревнуетесь, планируете, догоняете противников и наблюдаете за тем, как все планы то и дело феерично разбиваются о какое-нибудь случайное событие. Увы, в этом режиме почти неприлично много факторов, на которые невозможно повлиять: события на клетках, развилки, броски кубика каждый ход.

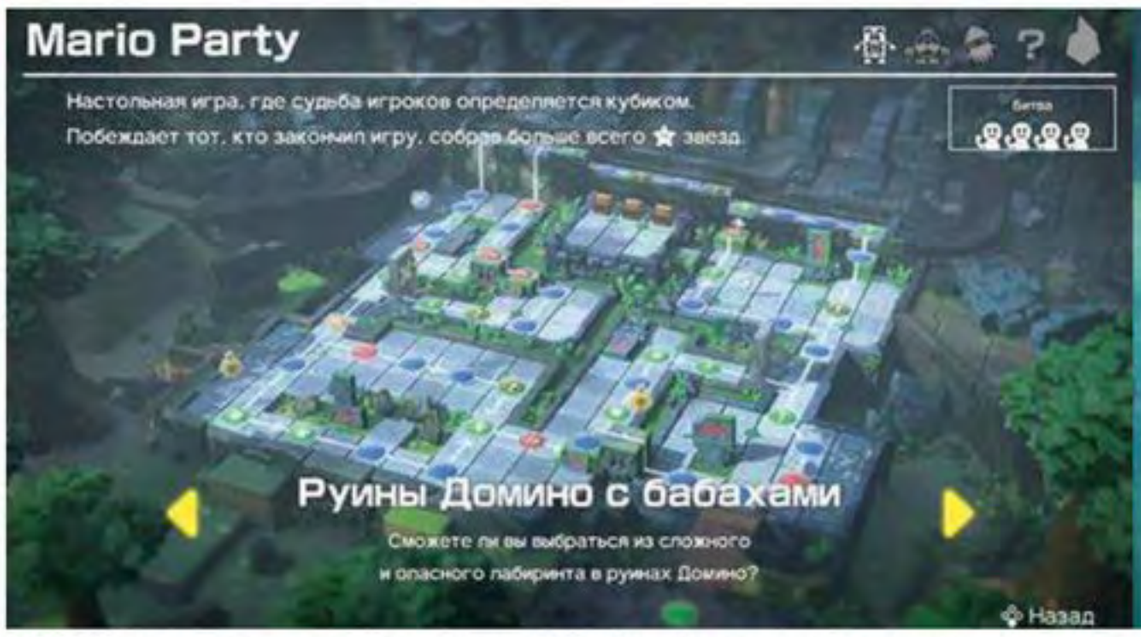
С другой стороны, элемент планирования здесь тоже есть: мы, например, очень активно прибегали к услугам персонажа, который за определённую плату воровал уже заработанные звёзды и монеты у других участников. Правда, боты тоже не прочь к нему обращаться, и один из них именно так и вырвал победу на последнем ходу.

А ещё в Super Mario Party есть командная версия этой «настолки» – в ней вы работаете в парах, броски кубиков суммируются, а ходить можно в любых направлениях.

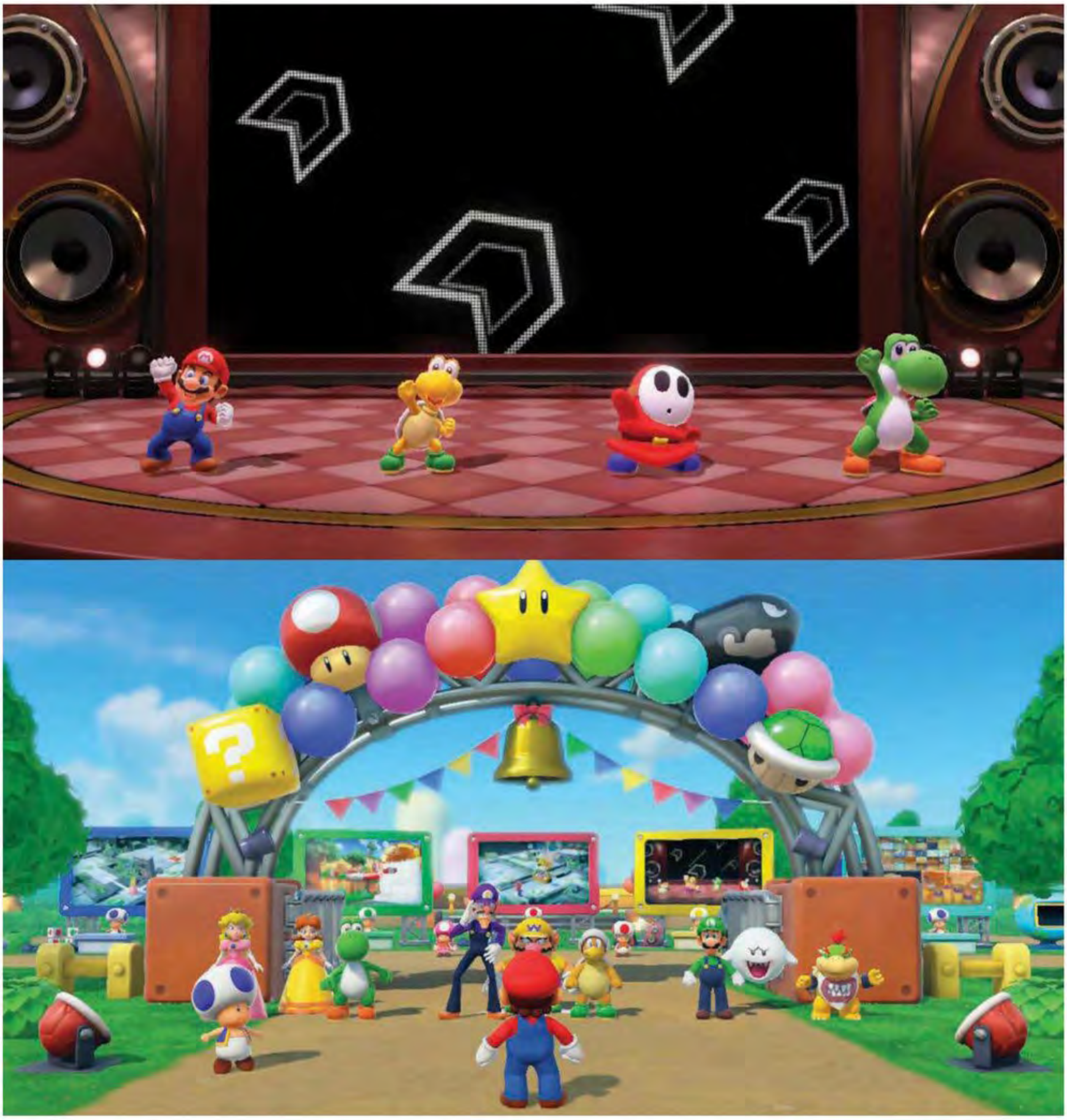
НЕ НАСТОЛКАМИ ЕДИНЫМИ

Mario Party – это скорее режим «для всей семьи» (ну, или компании фанатов настольных игр). Но про любителей бурных и куда более активных вечеринок разработчики тоже не забыли: им на выбор предлагаются сразу два режима.

Во-первых, ритмические игры. Для шумной компании – пожалуй, отличная альтернатива Just Dance, только задания здесь не



ВОТ ТАК пока выглядят карты для режима Mario Party. Не исключено, что в будущем их станет больше



РИТМИЧЕСКИЕ игры делятся по трём уровням сложности, и на последнем вам придётся быть очень быстрыми и чёткими

столько на координацию, сколько на чувство ритма. Вовремя нанизать фрукты на шпаги, принять позу, ударить по классическим ящикам с «вопросиками» из игр про Марио, пришпорить лошадь – всё это можно «разыгрывать», а можно просто шевелить джойконом, лишь бы успеть в нужный момент. Механика простейшая, но настолько интуитивная, что места для непониманий или отрицательных эмоций почти не остаётся. Ну разве что вас подводит чувство ритма или трясутся руки – тогда этот режим вам вряд ли подойдёт.

Второй вариант для бурных вечеринок – режим с мини-играми. Тут уже никакой «Монополии» – только сами мини-игры, притом в разных форматах. Например, чемпионат из нескольких игр с победой по очкам в духе **Mario Kart**. Или долгий турнир, где после каждой победы вы захватываете одну клетку итогового игрового поля и пытаетесь подчинить вражеские. Отчасти напоминает китайскую игру го.

Самих мини-игр тут аж восемьдесят штук, почти втрое больше, чем в том же сборнике 1-2 Switch. За четыре часа мы всего пару раз встретили повторяющиеся активности, и у нас ещё осталось несколько неоткрытых – ради них нужно дольше играть в «настолку» Mario Party. После открытия всех мини-игр появится ещё один режим, а ещё тут есть награды за полное прохождение... Ну, вы поняли.

РАЗМИНАЕМСЯ И МАШЕМ

Nintendo – одна из тех компаний, чьи игры частенько стараются преодолеть любые барьеры непонимания; многие правила здесь можно осознать, даже если вы и читать-то не умеете. В Super Mario Party на это работает экран разминки: перед каждой мини-игрой запускается её трени-

КОНЕЧНО, каждый победитель получит свою минуту славы...

ровочная версия с картинкой, объясняющей условия задания. И пока все пользователи не освоят управление и не подтвердят готовность к соревнованию, оно не начнётся.

При этом, повторимся, почти все механики донельзя интуитивны. Например, если вам выпало управлять самолётом и уворачиваться от висящих в воздухе бомб, то джойконом нужно шевелить так, будто это настоящий штурвал: наклонять вперёд-назад для изменения высоты и в стороны для горизонтального маневрирования. В велогонке «гребите» джойконом, будто крутите руками педали. Нужно обжарить мясо – держите геймпад как ручку сковородки и аккуратно «подбрасывайте» её содержимое, чтобы оно перевернулось на нужную грань.

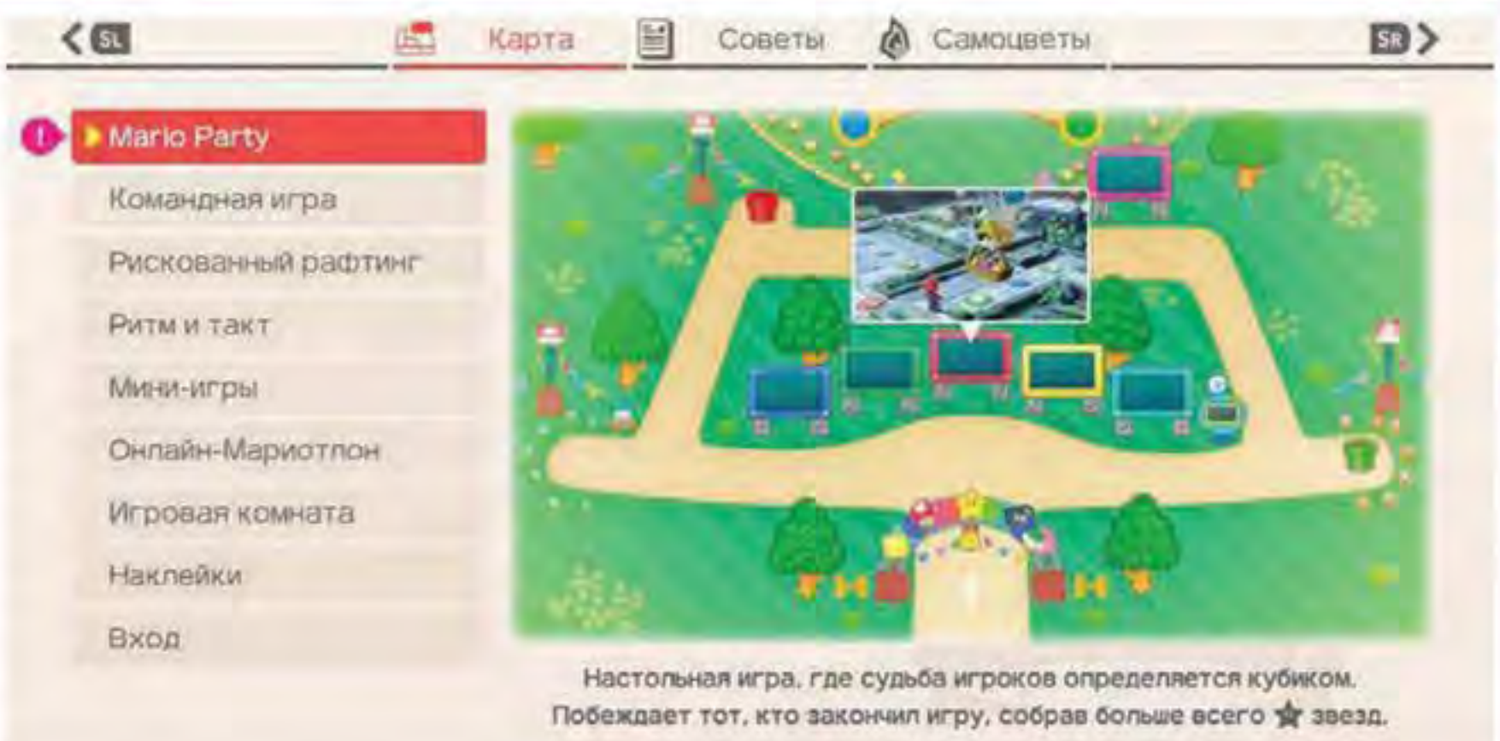
Словом, если «ритмические игры» – это больше про «побеситься», то в режиме мини-игр шумная компания может устроить настоящий турнир, несложный, но увлекательный.

Бонусом в Super Mario Party можно найти «скрытую» комнату, где представлены игры для двух-четырёх человек, и это... аркады, будто прямиком с игровых автоматов! Бейсбол, причём увлекательнее, чем настоящий (что, вообще говоря, неудивительно). Командный сбор паззлов. Классические PvP-«танчики» с видом сверху, от которых можно испытать острый приступ ностальгии.

А ещё – уникальный режим, задействующий сразу две консоли: нужно правильно сопоставить изображение, часть которого отображается на одной Switch, а часть – на другой.

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

Последний «основной» режим в Super Mario Party – это рафтинг. Именно он почему-то оказался для нас самым неприступным. Постоянные крики «греби!», «стой, куда!» и «не-е-е-е-ет!», почти никакого продвижения вперёд... Мы напоминали героев классической сцены про диван и лестницу из сериала **«Друзья».** И результат был примерно такой же: до финиша мы так и не добрались, хоть и были близки.



КАРТА представлена в виде небольшого фестиваля развлечений, где задача героев – стать суперзвёздами. Именно за это звание они бьются во всех режимах

Фёдор Кокорев

Рафтинг не труден, а *нуден*. Завалить его (по крайней мере, на базовой сложности) можно, только нарочно пропуская мини-игры – что мы и сделали, чтобы положить этому мучению конец. И то почти прошли. Зачем разбивать довольно весёлую греблю обязательными мини-играми – мне неясно.

И раз уж зашла речь о неудачах, невозможно не отметить локализацию. Во-первых, качество перевода оставляет желать лучшего. Во-вторых, комментатор в русской версии звучит как жизнерадостная маньячка: смеётся она так безумно, как будто не просто ведёт игру, а собирается разделывать детей на фарш. Это, скажем так, несколько нарушает атмосферу праздника.

■■■

Если вы часто приглашаете к себе друзей или сами любите ездить в гости, Super Mario Party вам точно не помешает. Если вы семейный человек – тоже. Если предпочитаете шумные и активные молодёжные тусовки – чего уж, и здесь пригодится. В общем, для всех общительных обладателей Nintendo Switch это одна из самых правильных покупок осенью 2018 года. ■

ДА, НЕТ, ПОЗЖЕ

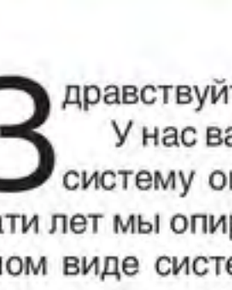
О НОВОЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Здравствуйте, дорогие читатели!

У нас важное событие – мы меняем систему оценок в играх. Более двадцати лет мы опирались на цифры: в том или ином виде система «от 1 до 10» помогала вам понять, какие проекты достойны внимания, а какие лучше пропустить. Увы, сейчас она перестала выполнять свою главную функцию – отражать наше отношение к конкретным играм так, чтобы читатели это адекватно воспринимали. Ситуация усложнялась последние лет пять и за последний год настолько утомила редакцию, что мы решились на радикальные меры.

ЧЕМ ПЛОХИ ЦИФЕРКИ? Я НЕ ПОНИМАЮ!



Цифры рождают несколько проблем. Первая – людям начинает казаться, что *игры с одинаковыми оценками одинаково хороши*. Как можно считать одинаковыми хоррор, гонку и паззл, пускай все из них и получили одинаковые баллы? Оценка лишь примерно обозначает, насколько игра удалась, но весь анализ, аргументы, само мнение об игре – всё это сосредоточено в рецензии. А ведь некоторые предпочитают не читать текст и ориентироваться исключительно на цифру. В итоге основная работа рецензента проходит мимо них.

Вторая проблема – у разных людей разные критерии оценки. И хоть в рамках редакции мы смогли сформулировать более или менее единые стандарты, доносить их до читателей не представляется возможным: человек предпочитает прислушиваться к собственным ощущениям. Слова, которыми расшифровывались оценки, появились именно с этой целью – донести наши стандарты до читателей. Увы, даже это не сработало. Система с цифрами настолько проблемна по своей сути, что никакими костылями её не подпереть.

Третья беда вытекает из второй – многие люди воспринимают одну цифру совершенно по-разному. Если вопросов с краями спектра не возникает – 2/10 и 10/10 однозначны в трактовках, – то у значений с 6 до 8 (а это самые распространённые оценки!) огромные проблемы. Если для редакции 6 – это вполне приличная игра, на которую можно потратить деньги и время, то для многих читателей это приговор для проекта: лажа! С восьмёркой ещё веселее: игры с такими оценками обязательно критикуют и как недооценённые, и как переоценённые. Одновременно. Этой отметкой обычно недовольны все, но по противоположным причинам.

Из-за цифр люди начинают считать игры одинаковыми, не понимают нашу позицию относительно проектов и частенько не читают рецензии, ограничиваясь просмотром итоговой оценки. С этим нужно было что-то сделать.

ЗНАКОМЬТЕСЬ – НОВАЯ СИСТЕМА!

В ходе обсуждений нам стало понятно, что старую систему нужно менять радикально, любые косметические решения не решали проблемы, а лишь запутывали бы читателей. Поэтому отныне у нас всего две принципиальные оценки: **ДА** и **НЕТ**. Оценка нужна именно для того, чтобы помочь людям ответить на вопрос – играть или нет? Стоящая игра? Такая простая система без градаций и полутонов волей-неволей будет отсылать за подробностями в рецензию. Решить, достойна ли игра вашего внимания, за три секунды, без чтения текста, уже не получится. Да, смотреть в рецензию придётся, зато мнение редакции не будет искажаться.

Кроме двух очевидных **ДА** и **НЕТ**, на вопрос «Играть?» у нас есть ещё один редакционный ответ – **ПОЗЖЕ**. Это ни в коем случае *не промежуточная оценка*, это специальный рейтинг, означающий, что игру можно советовать, но сейчас, на момент рецензирования, у неё есть проблемы, которые разработчики должны решить. Скажем, нехватка контента, пустые сервера или обилие глюков.

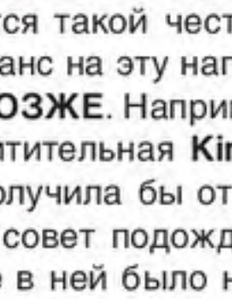
Яркий пример **ПОЗЖЕ – Sea of Thieves**. Хорошая, качественная игра, но на момент выпуска в ней было очень мало всего. Сейчас, после выхода кучи патчей, это уже достаточно уверенное **ДА**, но на старте посоветовать немедленно бежать играть в «Море Воров» мы не могли. Аналогично и с **No Man's Sky**: на релизе это был довольно скучный генератор обоев, но после патча NEXT игра преобразилась.

Ещё раз: не надо воспринимать **ПОЗЖЕ** как нечто среднее между **ДА** и **НЕТ** – *это отдельная оценка*. Не стоит думать о новой системе как о шкале с тремя значениями. Куда точнее представлять её себе в виде равностороннего треугольника, где слева **НЕТ**, наверху **ДА**, а справа – **ПОЗЖЕ**.

Кроме нашего одобрения или неодобрения, игры могут получать хорошо знакомую вам медальку «Выбор редакции». Это своеобразный знак качества, которым мы отмечаем те проекты, что понравились большей части редакции. Выдающиеся игры. Эта медаль – *не четвёртая оценка, это дополнительный параметр*. Очевидно, что «Выбор редакции» не получат проекты с оценкой **НЕТ**. Разумеется, только отдельные игры с рейтингом **ДА** удостоятся такой чести. Но что важнее всего – шанс на эту награду есть даже у проектов **ПОЗЖЕ**. Например, по новой системе восхитительная **Kingdom Come: Deliverance** получила бы от нас и «Выбор редакции», и совет подождать – потому что на старте в ней было невообразимое количество глюков.

Итак, отныне мы предлагаем на вопрос «Играть?» всего три ответа и по-прежнему готовы отмечать самые выдающиеся игры выбором редакции. От сотни изначальных вариантов оценки (когда-то журнальный рейтинг мог колебаться от 1 до 100) мы пришли к трём. Радикально и очень удобно.

И ЧТО ДАЛЬШЕ?



Мы будем использовать новую систему и, возможно, развивать её – если появятся стоящие идеи. Например, можно придумать побольше медалей. Можно внедрить аналогичную систему для фильмов и железок. Можно перерисовать значки, в конце концов! Но продолжение этой истории ищите уже на сайте. Оставайтесь с нами и играйте только в лучшее! ■

ЖАНР Гонки
РАЗРАБОТЧИК Playground Games
ИЗДАТЕЛЬ Microsoft Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PC, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel i3-4170 3,7 ГГц, 8 ГБ ОЗУ, 2 ГБ видео

FORZA HORIZON 4

КАЖДАЯ ПОГОДА – БЛАГОДАТЬ

ИВАН КУЗЬМЕНКО

Если начистоту, то конвейер с заголовком Forza уже начал утомлять. Ведь из года в год, как по расписанию (хотя почему «как»? именно что по расписанию!), выходят то очередная флагманская Motorsport, то относительно молодая Horizon. Естественно, каждый анонс вызывает некоторый скепсис: ну что ещё такого сверхъестественного можно добавить в законченную и состоявшуюся формулу, чтобы игрок снова захотел платить за то же самое?

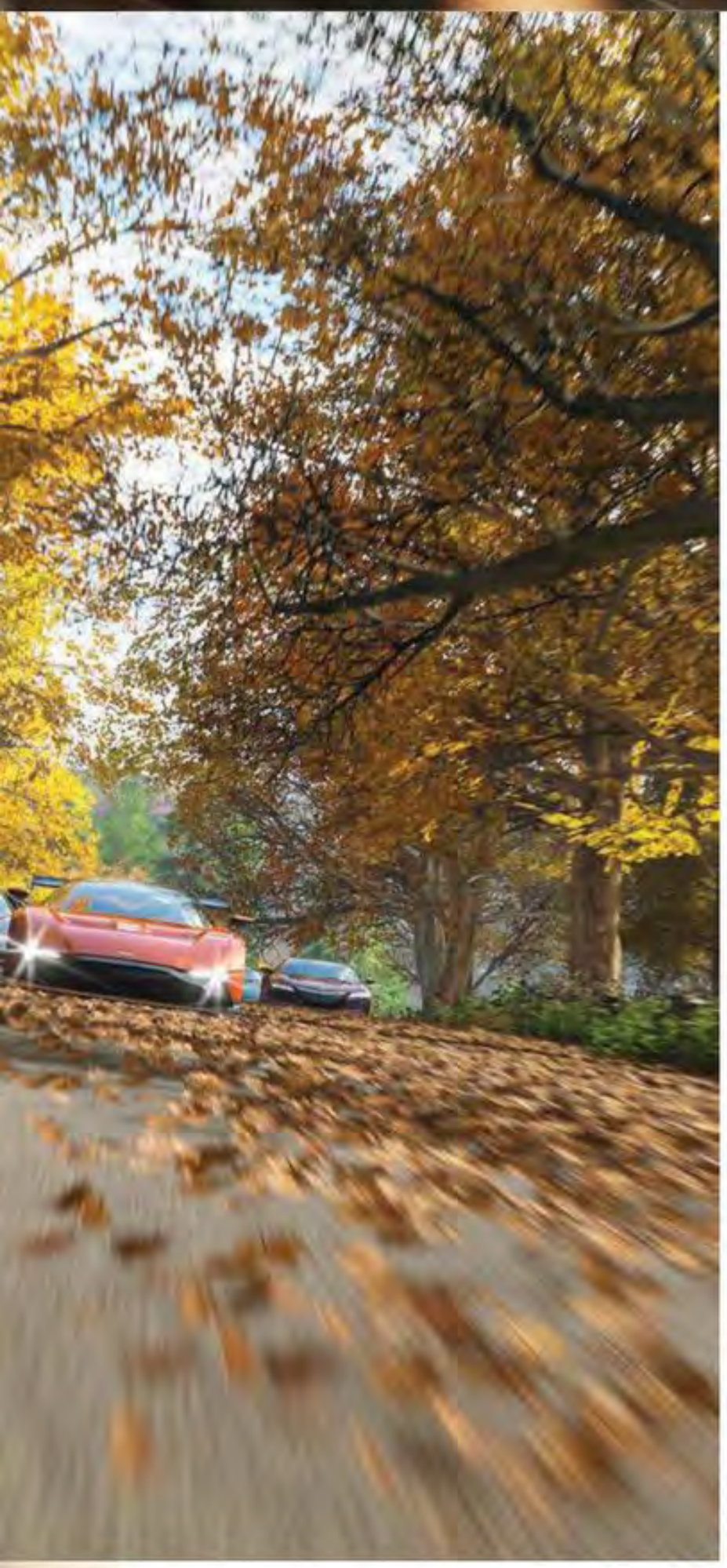
Что ж, в студии Turn 10 работают большие хитрецы: они близко общаются с сообществом, узнают о слабых местах фанатов, а потом прямо в них и бьют. Дополнения Storm Island для Forza Horizon 2 и Blizzard Mountain для Forza Horizon 3, посвящённые гонкам в сложных погодных условиях, должны были аккуратно прощупать почву для дальнейшего развития серии, но в итоге запомнились пользователям куда сильнее, чем сами базовые игры. Разумеется, разработчики не стали разбрасываться таким потенциалом: в Forza Horizon 4 именно погода оказалась очередным ключиком к сердцам игроков.

БРИТАНСКИЙ АКЦЕНТ

Фатальное добивание осторожного скепсиса происходит прямо во вступлении. Вроде бы всё знакомо: на мощном гиперкаре (McLaren Senna – титульное авто игры) мчу на фестиваль, осваиваю управление, про себя начинаю возмущаться, что разработчики могли бы и что-то новое придума...

Мысль сбивает рёв ралли-рейдового трака, за рулём которого я продолжаю заезд, но уже в совершенно иных декорациях: вокруг зима! И снег вокруг совсем не из пенопласта, потому что при съезде с трассы машина встречает ощутимое сопротивление сугробов, а живописные осенние водоёмы из прошлого заезда покрываются прочной коркой чистейшего льда, приглашая прокатиться по поверхности.

Весной ещё круче: на деревьях пробиваются зелёные листочки, лучи солнца отра-



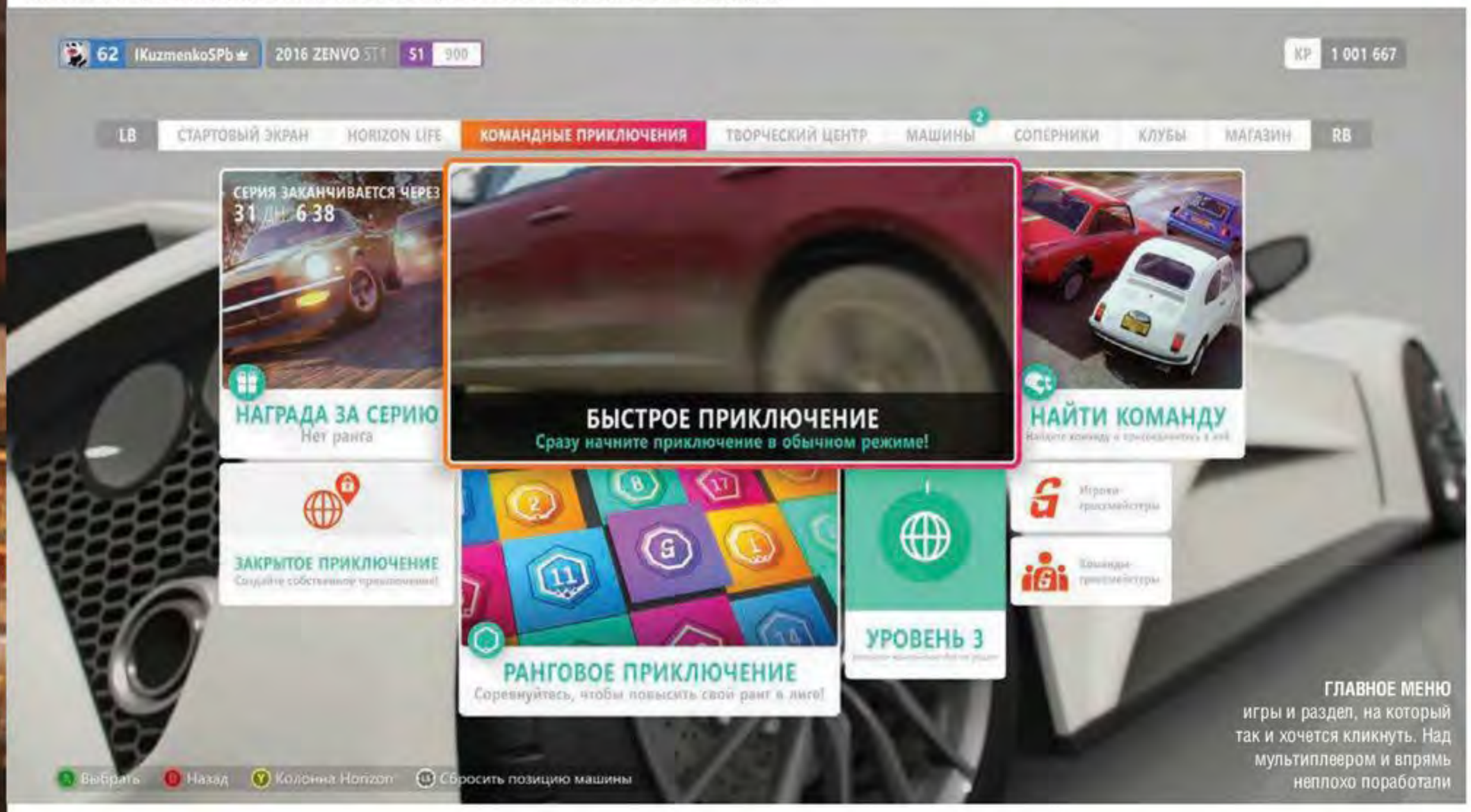
НЕ ПРОСТО
статусные, но ещё и полезные приобретения. Собственные коттеджи и поместья позволяют быстро перемещаться по карте

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: Xbox One
СКОЛЬКО: 30 часов

жаются в быстрых ручейках – картинка такая живая, что хочется вдохнуть свежий воздух прямо с экрана. Вместе с грязью из подтаявшей лужи: тут у нас заезд по лесным гравийкам наперегонки с кроссовыми мотоциклами. Газ в пол – и обратно за руль «Макларена» я попадаю уже через несколько секунд. Снова лето, чистый асфальт, на небе ни облачка. Вперед, на праздник!

В этот раз фестиваль переместился в Великобританию. Это сразу заметно по характерным деталям: левостороннее движение (поначалу сбивает с толку), знаменитые ограждения из каменной кладки по краям дорог (и это вам не Colin McRae Rally – смело срезайте путь прямо через них!), архитектура местных городов (красные телефонные будки, естественно, в наличии). Но главное здесь именно то, как

В ПОИСКАХ очередного раритета из заброшенного сарая. Настоящие бриллианты автоиндустрии!



ГЛАВНОЕ МЕНЮ игры и раздел, на который так и хочется кликнуть. Над мультиплеером и впрямь неплохо поработали

Туманный Альбион преображается в разные времена года: каждый сезон разработчики отразили ярко, характерно и с изюминкой.

Впрочем, в воздухе всё ещё витают сомнения, вдвое больше одолевающие именно тех, кто провёл в разных выпусках Horizon не одну сотню часов: долго ли проживёт этот первый восторг? Ведь как было в предыдущих частях: вот тебе карта с отметками ключевых событий, вот тебе автопарк – развлекайся! Только, будь добр, почаще побеждай в гонках, да и сложность выкрути повыше, а то ресурсы для веселья довольно быстро иссякнут.

ПОВЫШЕННЫЙ ГРАДУС безумия по традиции ждёт нас в специальных событиях. Наперегонки с реактивным самолётом? Легко!

Удивительно, но именно смена времен года позволила разработчикам решить проблему всех прошлых частей, где после первого десятка часов игровой процесс начинал плавно скатываться в рутину. Как это работает?

РАЗВЛЕЧЕНИЯ БЕЗ ОБЯЗАТЕЛЬСТВ

Forza Horizon 4 очень старается поддерживать у игрока интерес к себе, но не перегружая лишней информацией. Здесь нет привычных для жанра предварительных настроек, кастомизаций и обязательного выбора чего бы то ни было. Только дорога и машина на ней, всё остальное – по желанию, когда сами захотите. Игра и так поймёт, что вам нужно.

Победили, допустим, в шоссейном триале? Если понравилось – пожалуйста, вот ещё несколько заездов в этом классе. Попробовали выполнить прыжок с трамплина и пролетели на достаточное для высшей оценки расстояние? На карту добавится новая пачка локаций для других прыжков. Получается, что в новой Horizon можно прогрессировать, вообще игнорируя часть событий, – достаточно участвовать в самых

ИНТЕРФЕЙС во время заезда прост и понятен, нужная информация считывается интуитивно

интересных. Более того, даже побеждать необязательно: спортивный девиз «главное не победа, а участие» работает здесь на все сто.

Впрочем, награды по-прежнему соответствуют заслугам. Отдельно учитывается как общий уровень игрока (с каждым десятком уровней получаем статусный браслет нового цвета и новый тип событий для участия), так и достижения по каждому классу активностей.

Призы сыплются как из рога изобилия: машины, кредиты, вещички для вашего альтер эго и прочие оформительские мелочи – привычная для серии рулетка крутится на всю катушку. Но, на мой субъективный взгляд, лучшими подарками всегда были и остаются раритеты, которые можно найти в заброшенных сараях по выданным ориентирам. В Forza Horizon 4 такие находки, разумеется, отличаются британскими генами.

Словом, исследуем, участвуем, побеждаем. И вот ровно в тот момент, когда вас потихоньку начинает тянуть сделать паузу и передохнуть, в игре меняется время года. Легко далась кольцевая гонка на внедорожниках по сланцевому карьеру? Попробуй зимой, когда под колёсами снег со льдом!

Более того, на карте появляются и сезонные события, недоступные в прочие времена года. Ну и как тут устоять? По сути, вместо того чтобы отпустить начинающего скучать игрока в другую игру, разработчики сами заботливо его туда переносят. Смена сезонов, как и в жизни, нам неподвластна и происходит автоматически раз в неделю, так что если вы не любите, например, осень, ждать придётся не так уж много: всего через семь дней уже можно будет кататься по снежным заносам. Самостоятельно менять время года можно лишь при создании собственных заездов в мультиплеере.

Кстати, о нём.

СОЦИАЛЬНЫЕ РЕФОРМЫ

Как сделать геймплей ещё более увлекательным? Устроить состязания с реальными соперниками, а лучше – позвать друзей. Большим достижением четвёртой части Horizon я назвал бы мягкую интеграцию мультиплеерной составляющей в основную игру.

Реализовано это так: при старте любого события можно выбрать способ прохождения. Это может быть одиночный заезд с ботами (драйватары, виртуальные воплощения ваших друзей с уникальными стилями вождения, снова в наличии), а может – и гонка с другими игроками по сети, как в составе одной команды, так и друг против друга. Заметьте, снова никакого навязанного разделения на одиночные и мультиплеерные режимы – выбор только за вами.

Никуда не делись дебютировавшие в прошлой части марафоны испытаний Forzathon. А в дополнение к ним появилось кое-что любопытное – «Командные приключения», рандомный набор развлечений для двух команд: от кольцевых гонок до безумных игр в кошки-мышки или заездов до финишной точки по произвольному маршруту. По умолчанию состязания для «КП» каждый раз выдаются случайным образом, но можно создать и своё собственное – тогда заезды позволят подобрать собственноручно. Оба режима превосходно ложатся на сезонную систему: для каждого есть уникальные испытания и мероприятия по временам года.

Яркой звездой сообщества помогут стать всевозможные побрякушки для персонажа, выпадающие в виде призов с получением новых уровней (покупать ничего

ГОРОДСКИЕ ВИДЫ И ПЕЙЗАЖИ ЗАГОРОДНЫХ ТРАСС легко подойдут на роль обоев для рабочего стола

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Все внутриигровые диалоги продублированы субтитрами, а тексты довольно грамотно переведены Ошибок я не заметил.

не надо, да и невозможно). Наборы футболок, курток, штанов и аксессуаров, целые костюмы и даже характерные победные движения с танцами – всё чего душа пожелает, лишь бы создать неповторимый образ и покрасоваться на подиуме. А колоритному персонажу нужен уникальный автомобиль!

Система кастомизации в серии Forza всегда позволяла раскрасить машину особым образом, используя всю палитру красок и деталей. Можно делиться с другими игроками и заимствовать понравившиеся дизайны. И вот уже привычный элемент игры обретает особый смысл: шикарная система кастомизации работает в мультиплеере на всю катушку.

БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ!

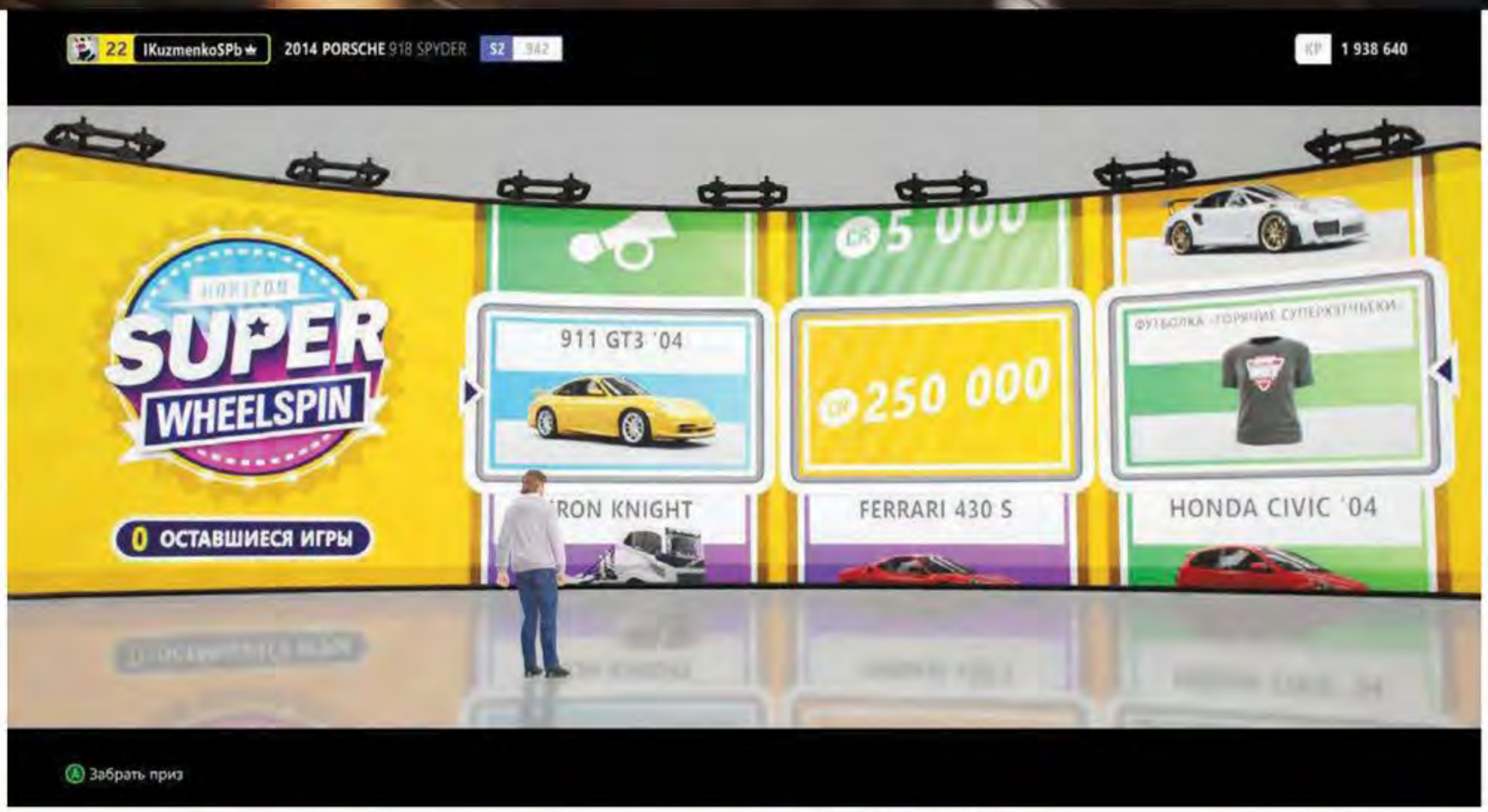
Нельзя не упомянуть великолепный автопарк: 482 автомобиля уже на старте игры! При этом двадцать из них впервые в серии, а приличную часть из оставшихся вообще не встретишь в других играх. Есть и совсем неожиданные экземпляры, вроде Ford Escort RS Turbo ‘86 или оригинального Range Rover 1973 года, – коллекционерам точно будет за чем поохотиться. При этом в игре полностью отсутствуют модели Mitsubishi, а Peugeot и Toyota представлены лишь парой гоночных модификаций. Жаль: там было бы что опробовать.

Несмотря на аркадную сущность Forza, удаётся прочувствовать характер каждого из автомобилей: тихоходные и вальяжные раритеты позволяют спокойно рассмотреть окрестности, в то время как гиперкары и раллийные монстры не дадут даже бросить взгляд в сторону – успевай только управляться с рулём. На форумах уже достаточно сказали о характерных для Forza Horizon преимуществах полноприводных автомобилей. Здесь эта особенность сохранена, и справляться с заднеприводными многосильными спорткарами довольно сложно – не спасает даже включение вспомогательных систем контроля тяги и стабилизации.

Зато все классы машин по-прежнему испытывают проблемы с поворотами, регулярно приходится использовать ручной тормоз. Игра утрированно демонстрирует главные особенности машин с разной компоновкой и приёмами управления – для аркадной гонки это непривычно и требует сноровки.

Что же касается главной фишки этой части серии – возможности поездить в разных погодных и климатических условиях, – то она отлично проявляет себя в деле и в самом деле отражает поведение машины на разных типах покрытий. Тем более что в рамках одной игры все эти отличия, как говорится, налицо.

Были у поклонников и претензии к драйватарам, которые в предыдущих играх



АВТО ИЗ КОЛЛЕКЦИИ Best of Bond, посвящённой агенту 007

частенько вели себя странно и будто бы читерили, вырываясь вперёд на старте заезда и позволяя себя обогнать ближе к его концу. В новой части я подобных чудачеств не заметил, но всё равно советую ставить противников на уровень «опытный» или «эксперт», чтобы получить приятную и адекватную сложность с настоящей борьбой за позиции.

Ну и какие состязания без отличной музыки? С саундтреком, как обычно, полный порядок: разнообразные стили на нескольких радиостанциях, удивительно точный подбор звукового сопровождения под некоторые типы событий, свежий и смелый взгляд на плейлисты – в Horizon всё это вписано в игровой процесс и создаёт особую атмосферу праздника.

Никаких претензий у меня не возникло и к визуальной составляющей: всё на высшем уровне. Немалую роль в этом играет дизайн локаций, тщательно проработанный под каждое время года. Даже на обычном Xbox One игра выглядит невероятно хорошо, ну а обладатели Xbox One X и ПК в правильной конфигурации получат честные 4K и HDR.

■■■

Forza Horizon 4 порадует тех, кто в детстве не наигрался в машинки: это автомобильные развлечения в самых несочетаемых и разнообразных вариантах. Что, если взять вот этот пикап и попытаться устроить заезд по льду зимнего озера? А может быть, вот на этой гоночной машинке погонять наперегонки с другом в грязи? А вот эту, красивенькую, – сбросить со скалы прямо в овраг?

Единственное, что можно вменить проекту в вину в настоящий момент, – тянущийся следом багаж из предыдущих частей. Те, кто не впервые играет в серию Horizon, давно запомнили местную атмосферу яркого автомобильного фестиваля, и с предыдущих выпусков она переменилась мало.

Но такой уж ли это серьёзный повод для претензий? ■

ПОРАДОВАЛО:
– простор для экспериментов;
– геймплей;
– красоты Великобритании;
– коллекция автомобилей;
– гладкая интеграция одиночной и мультиплеерной составляющих.

ОГОРЧИЛО:
– условности физической модели;
– недостаток моделей Mitsubishi, Peugeot и Toyota;
– суть игры не изменилась;
– нельзя менять время года в одиночной игре.

ВЕРДИКТ
Чего там греха таить, на сегодня Forza Horizon 4 – действительно лучшая аркадная игра про автомобили. В каждом аспекте она на голову выше любого из конкурентов, и даже если вы равнодушны к гоночному жанру в целом, это колоритное приключение затянет наверняка!

ИГРАТЬ? ДА

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

7 СПОСОБОВ ОТЛИЧНО ПРОВЕСТИ ВРЕМЯ В FORZA HORIZON 4

ИВАН КУЗЬМЕНКО

Море возможностей и настоящий дух свободы – это всё о Forza Horizon 4. Игра умеет наглядно показать, как увлекательно и разнообразно провести время за рулём автомобиля. И если в самом начале организаторы фестиваля ещё пытаются дозировать всё это великолепие, то в какой-то момент на внутриигровой карте Великобритании обнаруживается масса ярких и манящих значков. Попробую рассказать о том, что скрывается за ними и чем можно заняться в мире Horizon. Поехали!

КЛАССИЧЕСКИЙ шоссейный спринт в классе гиперкаров обретает особую остроту

В АВТОКРОССЕ без разрушений не обойтись

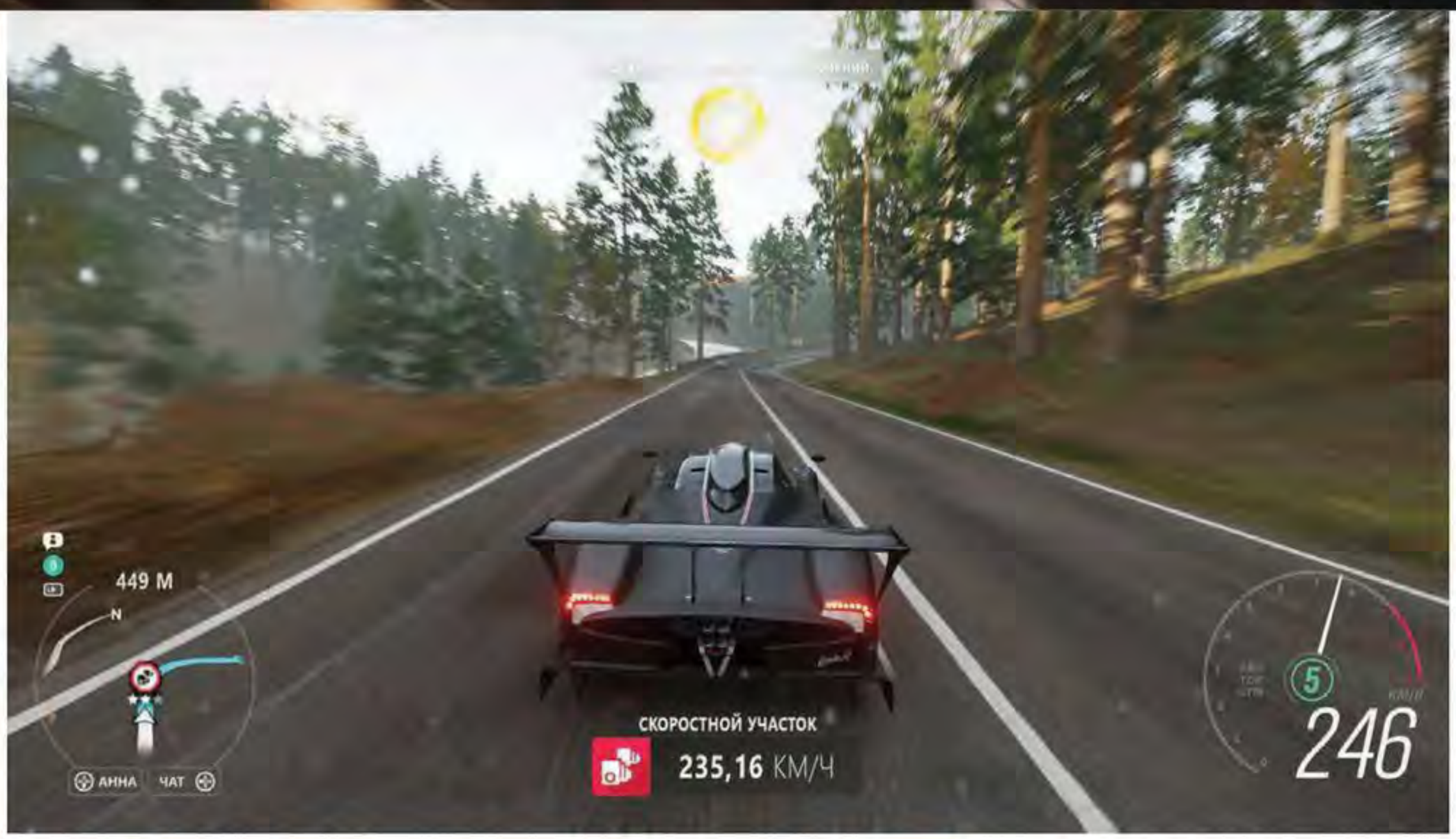
ДОЛОЙ РЕГЛАМЕНТЫ!

Самый простой и очевидный вариант – участие в гонках. Не нужно даже открывать карту, виртуальная помощница Анна по первому требованию пособит построить маршрут до ближайшего гоночного события. Есть привычные покатушки: кольцевые гонки на шоссе и по бездорожью, заезды от точки до точки в спринт- и кросс-вариантах. Последние отличаются типом покрытия на трассе (асфальт или грунт) и предусматривают обязательный последовательный проезд промежуточных точек.

Но мы ведь на фестивале, эксперименты и нестандартный подход здесь только приветствуются! Советую обратить особое внимание на спринт-кроссы. Уже через несколько секунд после старта маршрут уводит с асфальта на гравийные лесные тропы. Сюрпризы тут повсюду. На пути ограда? Езжайте напролом. Поперёк трассы пролегла река? Смело езжайте вброд. Заметили удобную точку для прыжка? Поддайте газку!

Главное тут – избегать проблем с пространственной ориентацией. Чекпойнт можно случайно проскочить после неудачного приземления с трамплина или просто не заметить. Не менее увлекательны и уличные гонки, ведь на время их проведения перекрывать дороги общего пользования никто не собирается. Трафик, естественно, вносит свои коррективы: лучше смотреть в оба и ответственно подходить к выбору автомобиля для участия.

Мало? Попробуйте проехать любую из гонок в одной команде с друзьями или



PAGANI ZONDA R идеально подходит для скоростных рекордов

А В ДРИФТЕ НЕПЛОХО себя показывают раллийные монстры типа этой Audi Sport quattro S1

выступая против них. Вдобавок по каждой трассе ведутся протоколы лучших результатов. Есть желание внести туда своё имя? Режим «соперники» к вашим услугам. Предусмотрен и инструментарий для желающих создать заезд по своим правилам. Особый кайф – попытаться повторить гонки из полюбившихся игр прошлого. Пробуйте!

УЛЫБНИТЕСЬ, ВАС СНИМАЕТ ДОРОЖНАЯ КАМЕРА

На дорогах Британии то и дело слышишь характерные щелчки затворов. Не дайте себя обмануть, это не папарацци, а камеры дорожной инспекции! Они буквально повсюду и не оставят без внимания ни одну вашу шалость. Так не сдерживайте себя, ведь лучшие результаты будут увековечены в протоколах фестиваля и помогут набрать неплохой уровень влияния! Фиксируется четыре типа дорожных безумств: каждый требует особого подхода к выбору автомобиля, а некоторые – и определённой тактики.

Начнем с точек скоростного контроля. Разогнавшись посильнее, здесь можно поставить рекорд по максимальной скорости. Звучит просто, но к некоторым камерам ведут извилистые лесные тропы, не дающие нормально подготовиться. Еще хуже, когда на коварной набережной увлекаешься разгоном и не замечаешь, что машина предательски соскальзывает с дорожного полотна.

Другой вариант испытаний для быстрых автомобилей – отдельные участки дороги, где нужно показать как можно более высокое значение средней скорости. Хитрость в том, что даже хороший предварительный разгон не гарантирует успеха, нужно постараться сохранить темп на всём участке.

По серпантинам и городским переулкам разбросаны дрифт-зоны. Как и в других типах безумств, в зависимости от результата за их прохождение можно получить одну, две или три звезды. Стать лучшим здесь сложно, испытание требует исключительной техничности и усердия. Могу лишь посоветовать правильно подобрать автомобиль (побольше мощности и, желательно, задний привод) и поэкспериментировать с настройками (электронных помощников долой, коробка – механическая!).

Ну а на десерт – безумства, отмеченные значком «Опасность!». Это не что иное, как трамплины для *очень* затяжных прыжков. Результат измеряется пройденными в состоянии полёта метрами. Подготовка же заключается в разведке на местности и поисках точки, с которой можно получше разогнаться, чтобы отрыв от земли прошёл под правильным углом.

ТИМБИЛДИНГ НА КОЛЁСАХ

Что будет, если гонки на пару с дорожными безумствами замешать в разных комбинациях, а потом позвать друзей? Вероятно, одно из лучших развлечений в мире Horizon! Оказалось, что проезд под камерами контроля скорости и прыжки с трамплинов можно сделать ещё веселее, если в процессе будет участвовать целая команда.

Представьте: толпа народу мечется по дороге, например, мимо обозначенной камеры, и при этом каждый участник марафона вносит свой вклад в копилочку

В СВОБОДНОЙ ГОНКЕ нам отмечают лишь точку финиша. Прямо со старта все участники, буквально, «кто в лес, кто по дрова»

КТО БЫ МОГ ПОДУМАТЬ, что из этой рухляди воссоздаётся легенда автопрома в идеальном состоянии!

общего результата. Заслуженные призы раздаются после того, как удастся преодолеть три раунда.

Если же хочется почувствовать соревновательный дух и устроить битву стенка на стенку, обязательно подайте заявку на участие в «Командных приключениях». Здесь будет всё: от разнокалиберных заездов до игрищ, обычно встречающихся в онлайновых шутерах, а не гонках. Как вам, например, автомобильный аналог захвата флага? Персонаж экшенов куда более юркий и проворный, чем любая из машин. Приходится продумывать заранее и план побега на базу, и возможности для помощи соратникам.

Есть и другие разновидности игры в кошки-мышки: сбить корону с воображаемого царя, чтобы занять его место, или в роли зомби заразить побольше участников. А теперь представьте, что в качестве места действия – горнорудный карьер, по которому друг за другом носятся шикарные гиперкары и легендарные ралийные машины!

ЗА АВТОХЛАМОМ!

На мой взгляд, самый увлекательный способ провести время в игре – искать заброшенные гаражи (хотя выглядят они как самые настоящие сараи) с забытыми в них жемчужинами автопрома. В общей сложности на территории фестиваля пятнадцать раритетов, но информация о них выдаётся не сразу, а постепенно. Просто в какой-то момент организаторы праздника отмечают на карте приблизительный район поисков, после чего я обычно бросаю все дела и строю маршрут прямиком куда-то туда. И всё бы ничего, но эти самые гаражи

НА ПОИСКИ лучше отправляться днём и в летние месяцы. Ржавый сарай хоть как-то выделяется на фоне зелени деревьев

совершенно теряются на местности, выглядят невзрачно и располагаются обычно так, чтобы найти их можно было лишь случайно уткнувшись бампером в ворота.

Тактика здесь такая: дождаться светлого времени суток, пересесть на что-то типа внедорожника и отправиться прочёсывать местность. Можно начать с исследования дорог и тропинок, постепенно углубляясь в леса и поля. Кстати, современные технические средства в помощь: при желании можно использовать квадрокоптер, который вообще-то предназначен для фотосъемки. Как говорится, высоко сижу – далеко гляжу.

Но ещё более надёжный способ – заручиться помощью друзей. Хотя я ни разу не отказывал себе в радости найти все раритеты самостоятельно.

БЬЁМ И КРУШИМ... НА СЧАСТЬЕ!

Способ, который точно понравится картографам и вынудит исследовать буквально каждый квадратный метр игрового мира. По всей территории фестиваля расставлены щиты двух видов. Одни помогают экономить на быстрых перемещениях по карте: с каждым найденным щитом стоимость сокращается, вплоть до нуля. Другие позволяют быстрее набирать уровни гонщика и имеют разный номинал по очкам влияния (от 1 до 5 тысяч). Чем больше найдём, тем больше нам вручат наград за получение очередных уровней.

Задача вроде бы простая: разбить как можно больше! Благо большинство этих штуковин раскидано по обочинам трасс или в чистом поле, и их сбиваешь про-

ИДЕАЛЬНЫЙ ВАРИАНТ. Щит притаился среди домиков, но всё равно легко доступен

...А КАК БЫТЬ в таком случае? Придётся пораскинуть мозгами

ТАКУЮ ЦЕПОЧКУ ТРЮКОВ можно вмиг потерять, если увлечься и влететь в дерево или встречную машину

КАТАСТРОФА? Да нет, полёт с горы был тщательно спланирован

УФФИНГТОНСКАЯ БЕЛАЯ ЛОШАДЬ.
Между прочим, доисторическая!

сто по пути к очередному заезду. Помогает и то, что на карте появляются отметки, если очередной щит где-то неподалёку. Но со временем выясняется, что некоторые из них расположены довольно хитро. Иногда несколько минут уходит лишь на то, чтобы просто понять, как его вообще достать. Исследуем местность, примечаем удобный участок трассы для разгона и трамплин. Ага, готово!

В ПОГОНЕ ЗА 1000G

Занятие не для слабонервных и терпеливых: получить все внутриигровые достижения. Большинство из них в Forza Horizon 4 относятся к типу накопительных: например, набрать 10-й уровень в разных дисциплинах, будь то шоссейные гонки или драг-заезды. Некоторые требуют тщательного исследования территории: слабо прокатиться по всем дорогам Британии, не оставив на карте серых пятен?

Традиционной для Forza Horizon стала ачивка на длинную серию трюков. Идёт в зачёт и поощряется многое: дрифт, разнос ограждений и других препятствий, развороты на 180 градусов, удачные разъезды со встречными и попутными машинами на скорости. Главное – делать всё быстро и стильно! Каждый выполненный трюк прибавляет очков на счётчике, а комбинации увеличивают коэффициент для впечатляющего итогового результата.

Ну а особый колорит вносят ситуационные достижения. Победить на мотоколяске Peel P50 в гонке, как вам идея? Представьте себе этот заезд: словно побег пенсионеров из дома престарелых! Или, допустим, трехзвёздочный прыжок с трамплина на грузовике. Тут и на спорткаре-то не всегда получается достичь высокого результата! На фоне этого проезд на Bugatti Veyron Super Sport под камерой полицейского радара со скоростью 415 км/ч кажется лёгкой прогулкой. Хотя... Пойду попробую!

МЕСТАМИ скриншоты из игры притворяются фотографиями

КУЛЬТУРНЫЕ ЦЕННОСТИ В ПРИЦЕЛЕ ОБЪЕКТИВА

Forza Horizon 4 оказалась игрой, где кнопка активации фоторежима нажимается едва ли не чаще, чем используется ручной тормоз. Мне не раз приходилось ловить себя на мысли, что я вообще забыл, куда ехал, из-за остановки ради пары кадров. Городская застройка с фонтанами и миллионом разноцветных огней сменяется скоростными пригородными шоссе, набережная реки с характерными каменными ограждениями выводит к угодьям со стогами сена и пасущейся живностью. Пытаешься срезать по грунтовке через осенний лес и в итоге делаешь по пути пару-тройку фотографий. Жёлтые листья служат великолепным фоном!

Но мы ведь не просто так оказались в Британии? К пропуску на фестиваль прилагается бесплатная экскурсия по основным достопримечательностям. По прибытии на каждую из особых локаций можно прослушать её коротенькое описание, а объектив камеры тем временем продемонстрирует самые эффектные ракурсы. В кадре найдется место и вам, и вашему автомобилю – только успевай щёлкать! Советую посетить каждое из этих особых мест в разные времена года – коллажи получаются отменные.

■■■

Надеюсь, мне удалось вас убедить в том, что на фестивале Horizon и впрямь есть чем заняться. Ведь автомобиль – это далеко не только спортивный снаряд для гонок, но и генератор бесконечного удовольствия.

До встречи на дорогах! ■

LIFE IS STRANGE 2: EPISODE 1

БРАТ, БРАТАН, БРАТИШКА

ДАРЬЯ МИНАЕВА

На мой взгляд, **Dontnod Entertainment** выбрали крайне подходящую дату релиза для **Life is Strange 2**. Они вряд ли задумывались о том, каково проводить осень в России, но тем не менее попали в точку. Первый эпизод Life is Strange 2 – идеальная компания для дождливого сентябрьского вечера. Он тёплый, музыкальный и чуть грустный. И всё в нём такое уютное, что даже начинаешь слегка скучать по школе.

Что ни говори, симулятор подростка из Life is Strange 2 получился идеальный. А вот к миру, построенному вокруг подросткового образа, лично у меня есть пара вопросов.

МОЛОДОЙ ОТЕЦ В АКТИВНОМ ПОИСКЕ

Life is Strange 2 не отступает от традиций предшественницы: это уже знакомое нам эпизодическое интерактивное кино. В той же вселенной, но с другими персонажами и локациями. По словам разработчиков, они долго думали, кого сделать главным героем, настолько большой у них был выбор. В итоге остановились на тандеме братьев-мексиканцев: старшего зовут Шон, младшего – Даниэль.

Своим выбором Dontnod обеспечили себе новую фишку, отличающую вторую часть от первой. Теперь решения в игре влияют не только на ход событий в целом, но и на воспитание младшего брата. Мечтали в отрочестве раздавать подзатыльники младшему братцу и отнимать у него сладости, но родители решили, что им и вас одного по уши хватает? Не беда! Life is Strange 2 сполна позволит вам (при желании) поиздеваться над новообретённым мелким. Наличие братца только усиливает ощущение «подростковости» – будто вы вернулись в свои школьные годы и готовы вновь впустить в свою жизнь необдуманные решения и нерациональные желания. И да здравствует юношеский максимализм!

Братьям предстоит долгий, тернистый (иногда буквально) путь из Сиэтла в Мексику. Надеюсь, вы не устали от ответственности в реальной жизни. Потому что здесь вам предстоит принимать не меньше решений, чем в реальности, и самим отвечать за последствия. Решения могут быть бытовыми – например, о месте ночлега. Или моральными – допустим, позволить ли братьям украсть вкусняшки из магазина.

СТУКАЧ – не самый надёжный партнёр по криминалу. Даниэль, ну что ты ведёшь себя как десятилетний...

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: 3 часа

Задач предстоит решать множество. Придётся резко взрослеть и думать, какие именно вещи купить по дороге на последние деньги. Сладости, которые порадовали бы Даниэля? Или, может, практичный спальный мешок? Иногда эти выборы просто разрывают на части! Разрешили бы вы Даниэлю съесть лесные ягоды, о которых ничего не знаете? А если помимо этих ягод у вас в рюкзаке только чипсы и возможности раздобыть еду не предвидится? Это сложная дорога – как для братьев, так и для вас. И навыки выживания – ещё не самое необходимое по сравнению со способностью поступать «разумно», когда так хочется «приятно».

История Шона и Даниэля раскачивается неторопливо. После завязки игра на час оставляет вас выполнять не слишком интригующие задания. О контроле сверхспособностей, которые в оригинальной Life is Strange вступали в игру в самом начале, можно забыть минимум на весь первый эпизод Life is Strange 2. И если вы привыкли, что «дар» – изначально основная механика Макс, сейчас придётся подождать.

И это всё меняет. Вам больше не на кого надеяться, кроме себя. Игра становится более осознанной, выборы даются гораздо труднее, ведь у вас больше нет права на ошибку. Оставшись без возможности перекручивать сюжет без последствий, вы уже не чувствуете былой непринуждённости первой части. Вы могли почти не обращать внимания на персонажей, заигравшись

ДЛЯ ТОГО чтобы решать тесты наугад, нужна хорошая интуиция. Надеюсь, Шон развивается в нужном направлении...

ТЕПЕРЬ МОЖНО складывать вещи Шону в рюкзак и там же отслеживать текущие задачи. Собирай всё, что можешь ухватить, и вычёркивай – настоящий девиз самостоятельной жизни

ТРАВКА в первой части – не предел! Подростки идут дальше, становятся агрессивнее, криминальнее. И вот, пожалуйста, – пиратство!

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Есть официальная русская локализация – качественная, без излишних искажений. Переведённые интернет-сокращения и ругательства в наличии.

в сверхъестественное. Но теперь нечему перетягивать внимание на себя. Герои и их взаимоотношения – вот что действительно важно в первом эпизоде Life is Strange 2.

КОНФЛИКТ РАДИ ДРАМЫ

С задачей создать реалистичное окружение Life is Strange 2 пока отлично справляется. Дом, показанный в начальных сценах, – хороший тому пример. Тут вам и недоеденные заказные роллы, и консоль с **Minecraft**, и заныканная в тумбочку курительная трубка. Но что насчёт мира за пределами?

Здесь и начинаются проблемы. Уже в первой половине эпизода вы поневоле сомневаетесь в реалистичности некоторых событий.

Главный конфликт завязки тут будто только из-за того, что сценаристы остро нуждались в драме, над логичностью которой думать было некогда. Какова вероятность, что задира из эпизода с полицейским и впрямь упал бы настолько неудачно? Какова вероятность, что полицейский, спешащий по своим делам, немедленно вмешается в детскую драку? А как насчёт того, что этот самый полицейский без выяснений и разбирательств выстрелил не в воздух, для устрашения, а сразу и без колебаний – в безоружного спокойного человека?

Что ж, разработчики хотели вставить остросоциальный комментарий, разумно. Но использовать это в качестве сюжетной завязки толсто и нелепо.

Первый эпизод Life is Strange 2 очень хочет заставить вас сопереживать героям. Но как сочувствовать, когда ты не веришь тому, что происходит на экране? Как бы вы ни старались погрузиться в игру, вас упорно одёргивают и возвращают в вашу вполне реальную комнату. Это сильно мешает восприятию игры.

В первой части это не так привлекало внимание. Дети, хоть и вытворяли порой непонятные вещи, оставались обычными детьми, а окружение это и вовсе не затрагивало. В Life is Strange 2 же проблемы с верой в реальность происходящего чуть масштабнее...

СЕНТЯБРЬ ГОРИТ, НО Я НЕ ВЕРЮ

Есть ещё несколько факторов, мешающих полному погружению. Например, графика и лицевая анимация. Разработчики говорят, что подкрутили всё это во второй части, но заметить улучшение с ходу, честно говоря, трудно. Пластиковые персонажи, волосы, склеенные в толстые пластилиновые пряди, постоянно скучающий взгляд – не самый лучший показатель для игровой индустрии в 2018 году. Немного странно видеть невероятной красоты и атмосферности пейзажи в игре, где разработчики поленились обеспечить своих подопечных хоть сколько-то живыми лицами.

Что влияет на восприятие ещё хуже, так это выражения лиц персонажей в особо напряжённые моменты. Представьте себе драматичную завязку. Вся жизнь рушится у вас на глазах, копы, трупы, хаос – и безэмоциональное лицо до смерти напуганного Шона. Господи. Что же делать. Ужас-то какой. Ничто не заставило меня так разочароваться в Dontnod, как (в очередной раз) отсутствие возможности прочувствовать эмоции героев. Почему разработчики до сих пор скупятся на лицевую анимацию – ни для кого не секрет. Потому что деньги. Но всё равно обидно.

Особенно бедно персонажи выглядят на контрасте с окружением. Здесь придраться не к чему, природа в игре будто с кадров топовых фотографов National Geographic. Это с лихвой перекрывает проблемы в персонажах – и силой вытаскивает атмосферу игры на новый уровень. Да и в целом «атмосфера» – лучшее слово, чтобы описать Life is Strange 2. Собирать в предзакатный час растопку для костра на берегу реки с видом на горы. Наблюдать с высокого уступа за переливающимися в лунном свете просторами Орегона. Заботливо набирать младшему брату ванну с пенкой в мотеле. В красоте и уюте Life is Strange 2 позволяет утонуть с головой.

■■■

Первый эпизод Life is Strange 2 создаёт определённый образ – образ идеального симулятора ребёнка в не совсем идеальном мире. Несмотря на неспособность персонажей правдоподобно передать эмоции, игра не теряет своего ласкового и светлого настроения и поддерживает его окружением и тёплыми взаимоотношениями братьев.

Даже если вы понятия не имеете, каково быть старшим ребёнком в семье, здесь вы почувствуете, что заботиться о мелком приятно и интересно. Кроме того, вы сами выбираете, будут ли ваши братья парой бандитов или лапочками. Вспомните, что вы забыли попробовать во времена старшей школы. И посмотрите на Life is Strange 2 – это ваш второй шанс. ■

ПОРАДОВАЛО:
– атмосфера;
– отличный саундтрек (как всегда, впрочем);
– захватывающие дух пейзажи.

ОГОРЧИЛО:
– лицевая анимация всё ещё хромает;
– неправдоподобный сценарий иногда мешает восприятию.

ВЕРДИКТ
Life is Strange 2 – уже сейчас отличный компаньон на прохладный осенний вечерок. А дальше, надеюсь, будет только лучше. Любителям неторопливо бродить по виртуальным живописным пейзажам Америки: не забудьте накрыться пледом при прохождении для усиления эффекта!

ИГРАТЬ?
ДА

ЖАНР Приключения **РАЗРАБОТЧИКИ** Eidos-Montréal, Crystal Dynamics, Nixxes software **ИЗДАТЕЛЬ** Square Enix
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One **НЕОБХОДИМО** i3-3220, 8 ГБ ОЗУ, 4 ГБ видео

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

ЛАРА ГЛАДИТ ЛАМУ

Евгений Пекло

Занятно сравнивать впечатления от первой половины игры с ощущениями от полного прохождения. Разница огромная. В патче первого дня поправили некоторые мелочи, играть стало приятнее. Патч не решил проблему с лагами в некоторых локациях (боюсь, это вина Denuvo), но хотя бы средний fps подрос кадров на 10.

Более того, концовка проекта проработана куда лучше, чем начало. Игра очень долго делает вид, что собирается вывозить исключительно визуальным рядом.

Пожалуй, непростительно долго.

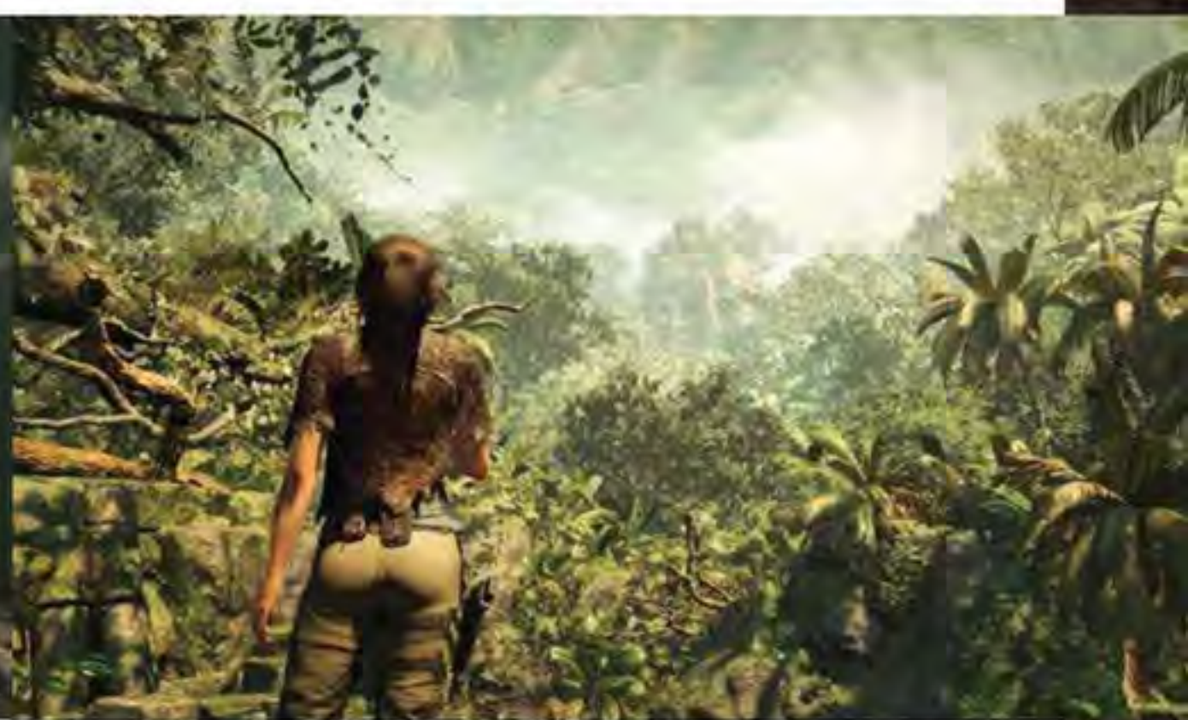
ОДИН ИЗ ЖАНРОВ игры – генератор обоев на рабочий стол

ВЕРНИТЕ РИАННУ ПРАТЧЕТТ!

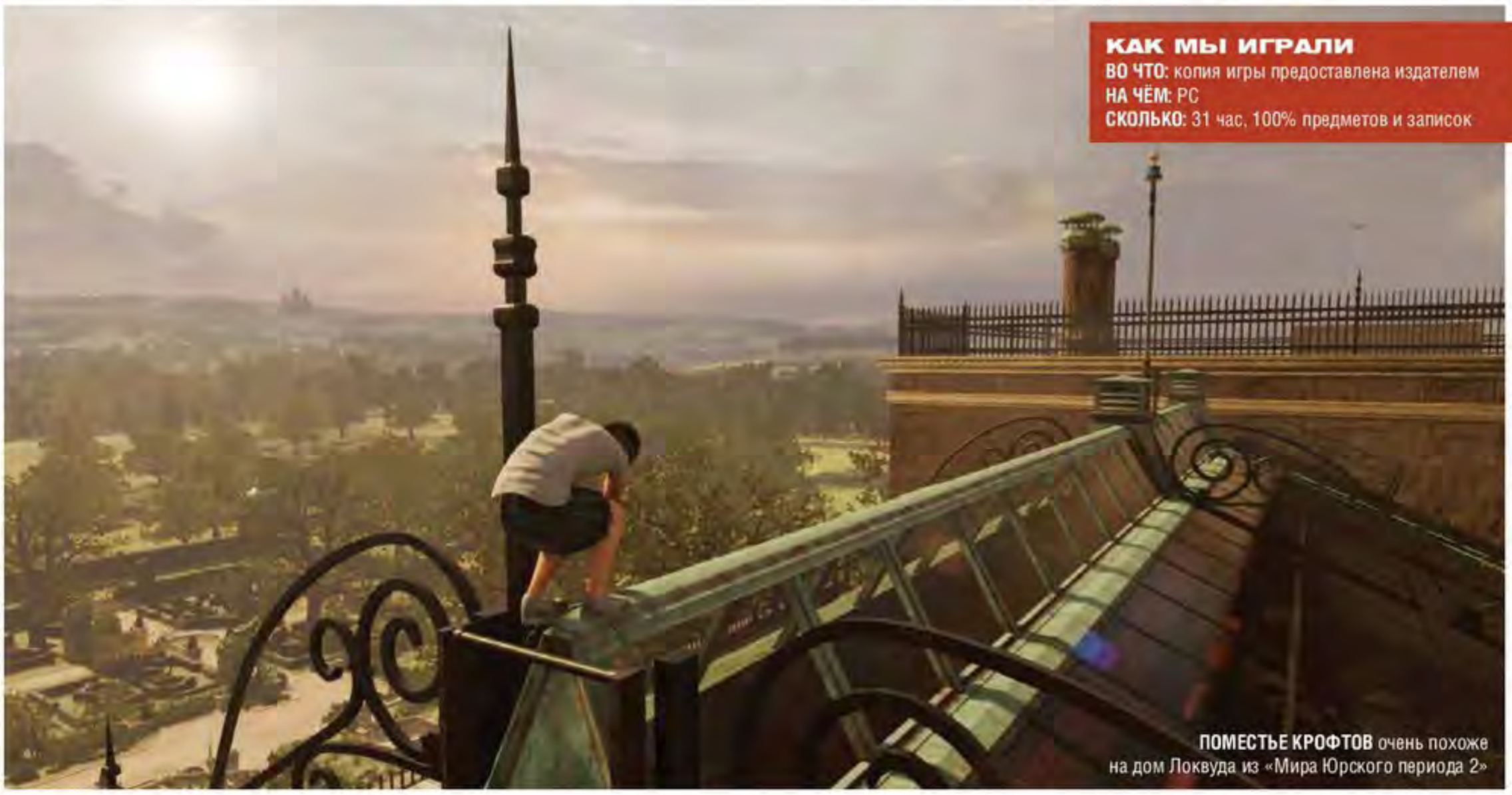
Помните, как все ненавидели Рианну Пратчетт за сценарии к двум первым частям перезапуска? Так вот, сюжет, написанный без её участия, куда хуже. При всех недостатках у сюжетов прошлых частей было чёткое понимание того, как каждая конкретная сцена должна эмоционально повлиять на игрока. Проект 2013 года неплохо давил на наше беспокойство за Лару и сопереживание бедняжке. В Rise показали любопытную историю злодеев и погоню за легендой из прошлого. Приёмы топорные, но действенные.

А вот в Shadow of the Tomb Raider сценарий почти не работает. Персонажи прописаны слабо, диалоги посредственные (я закатывал глаза столько раз, что чуть не вывихнул), а связь с прошлыми частями чисто символическая. Почти вся сюжетная канва – заметно упрощённый сценарий Rise, а штампов и сюжетных дыр в ней столько,

СТАРЫЕ КОСТЮМЫ – штука весёлая, но совершенно бесполезная



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия игры предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 31 час, 100% предметов и записок



ПОМЕСТЬЕ КРОФТОВ очень похоже на дом Локвуда из «Мира Юрского периода 2»

что ими можно неделю кормить половину населения Китая.

Больнее всего, пожалуй, от того, что трилогия не кажется цельной. В Shadow мы не противостоим всей мощи организации «Тринити» – так, пытаемся сорвать один локальный проект. Есть знакомые персонажи, есть борьба с травмой из-за смерти родителей, но, если выкинуть эту историю из контекста прошлых игр, франшиза ничего не потеряет. Получается, что все разговоры о глобальном замысле – пустой трёп для пиара. Обидно.

Хуже всего в начале игры. Лара проникает в некий храм, чтобы умыкнуть артефакт, прежде чем на него наложит свои загребущие лапы вышеупомянутая злодейская организация. Но стоило Ларе забрать искомое, как начинаются катаклизмы: в первой фазе мексиканский город смывает цунами. Злодей утверждает, что это Ларина вина, и она почему-то с этим соглашается. Похоже, авторы хотели, чтобы мы ощутили неоднозначность персонажа мисс Крофт, усомнились в себе. Как говорится, не получилось, не фартануло.

Откуда Ларе было знать, что хватать злополучный макгаффин не следует? Об этом где-то говорилось? Может, вокруг торчали таблички «не тронь – устроишь конец света»? Когда мисс Крофт покорно верит злодею, который втирает ей, что, дескать, ты, дурочка, спровоцировала апокалипсис, хочется хорошенько встряхнуть нашу расхитительницу гробниц. АУ! Какой ещё конец света?! Да откуда вообще у древних индейцев такая сила, чтоб уничтожить весь мир? Как это работает?

Впрочем, концовка это всё-таки немного исправляет. СПОЙЛЕР! Становится очевидно, что на кону была судьба не всего мира, а лишь одного конкретного города. Просто нас хотели впечатлить высотой ставок. Как будто игрок не будет увлечён, если Ларе не надо спасать мир. По мне, так это совершенно не нужно. Город Пайтити красивый и интересный, его и так хочется спасать.

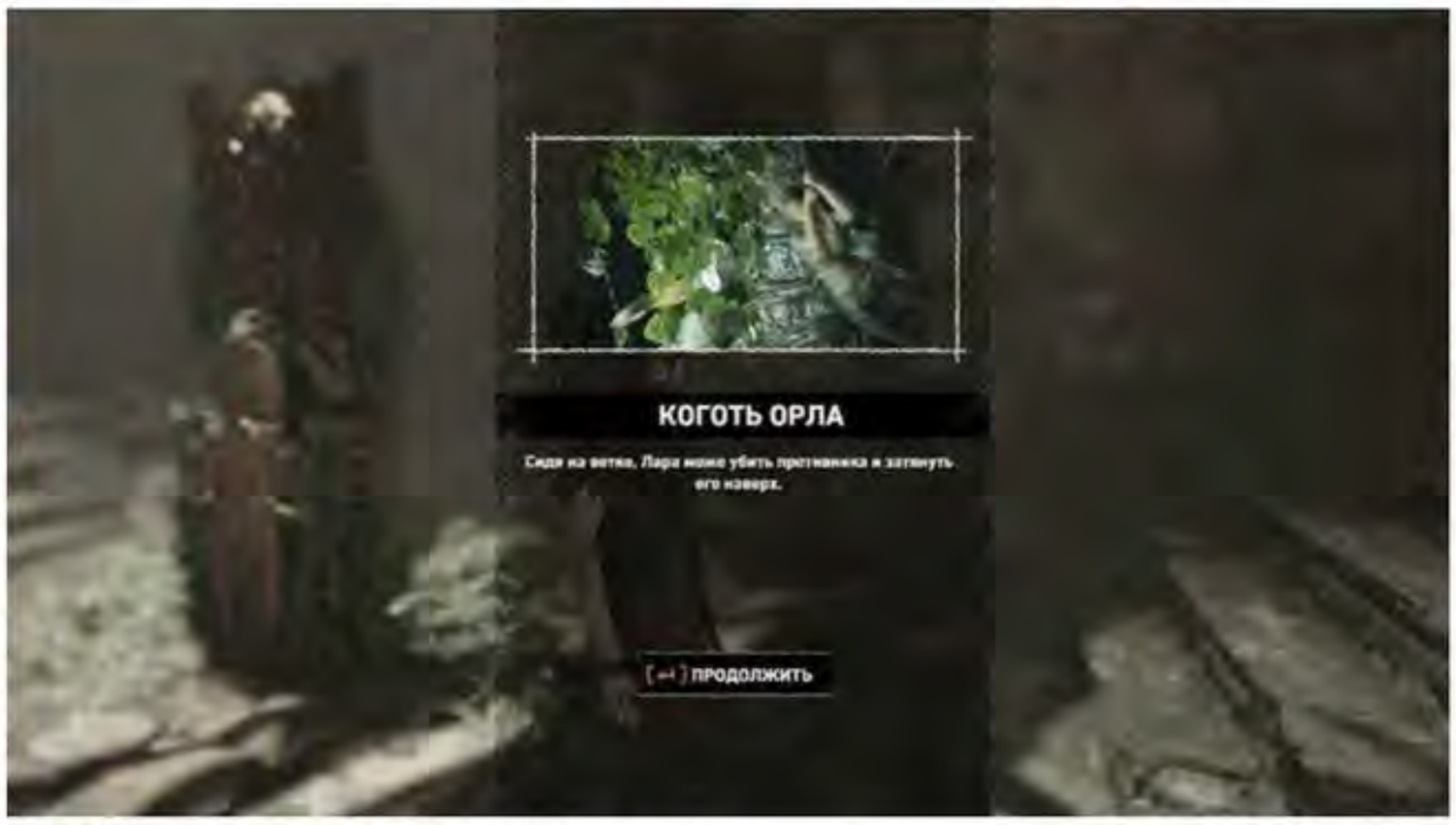
Из-за просчётов сценария и неумелой игры с эмоциями Лара как персонаж большую часть игры отталкивает и обескураживает. Она истерит, делает глупости, изрекает жуткие банальности – в общем, не воспринимается ни как живой человек, ни как крутая героиня, которую мы полюбили два десятка лет тому назад. Её постоянно мотает от хладнокровных убийств к снятию котят с деревьев. Ну хорошо, не совсем котят: то она ищет пропавшие игрушки, то ввязывается в расследование убийства местного богача. Так ты добрая или безжалостная? Для тебя главное – отомстить «Тринити» или помочь людям? Определись, пожалуйста!

ТОТ, КТО ЕЁ ПРИБЬЁТ

Можно ли ставить на проекте крест, если сценарий не удался? Ну, будь Tomb Raider ролевой игрой – наверное. Но тут у нас приключения в условно открытом мире. И они прекрасно себя чувствуют даже без сильного сценария.

Shadow of the Tomb Raider лучше предшественниц понимает, что должна быть не боевиком и не бездумным клоном Uncharted, а чистокровным приключением: с гробница-

НЕТ, ВЫ НЕ ДУМАЙТЕ, мы совсем-совсем не собираемся походить на Uncharted 4!



ПОЧТИ ВСЕ важнейшие способности мы открываем по сюжету

ми, джунглями, экзотическими животными, тайнами, головокружительными прыжками и манящим миром. И разработчики приложили массу усилий, чтобы игра была именно приключенческой. В частности, избавили от главного бича своего заклятого конкурента – лишних перестрелок.

Боёв здесь на удивление мало – язык не повернётся записать игру в шутеры, хоть прошлые части вполне вписывались в рамки жанра. Здесь самый страшный противник – не ягуары и даже не наёмники «Тринити», а... пираньи. Если попасться к ним на зубок далеко от берега, живой Ларе не уйти! Она, конечно, всё ещё кладёт врагов пачками, но этих пачек куда меньше, чем в той же Rise.

Впрочем, сценарий и тут наложил свой отпечаток: игра вобрала в себя, кажется, вообще все штампы приключенческого кино. Разрушение храма после подбора реликвии? Есть! Противник убивает друга героя, но не самого протагониста? Конечно! Пророчество, которое исполнится в финале, – куда же без него!

Ну, справедливости ради, обилие штампов тут не вызывает скуку. Оно работает на общий дух приключения.

А ведь этим духом пропитана вся игра! Огромные храмы, где спрятано что-то ценное, так и ждут, когда наша героиня раскроет их тайны. Изуверские испытания силы и ловкости дадут важную подсказку для продвижения по сюжету. Скрытый тайник можно обнаружить, разгадав загадку, записанную на обелиске, – при условии, что ты нашёл достаточно предметов, чтобы изучить местный диалект. Только что угрожавший тебе ягуар пал, стрелой пронзённый, и теперь его шкура станет новым костюмом героини. Куда ни пойдёшь, везде будет что-то интересное, загадочное, зловещее.

Отдельного упоминания заслуживает местная вариация чморлоков (спасибо серии Deponia за это меткое словечко, обозначающее переодетых монстрами людей или гуманоидных чудовищ, десятками нападающих на главного героя приключенческой игры): они получились жутковатыми и пугающе банальными одновременно. Со своей работой они справляются прекрасно. Чёрт, Eidos-Montréal взяли самый банальный элемент приключенческих игр на свете и заставили его работать! Проходя очередную гробницу, где живут злобные твари (ты всегда знаешь, если они там есть!), постоянно озираешься и нервно стискиваешь винтовку. Впрочем, адреналин только помогает быстрее решать загадки.

А их в игре полным-полно, и все несложные. Основной вопрос тут не «что надо сделать», а «куда идти». Отнюдь не уровень Portal 2, но так и должно быть: это ведь не столько головоломки, сколько аттракционы, попирающие законы природы и логики. Работающие столетиями (без техобслуживания и перерывов!) механизмы из камней, верёвок и палок, оптические датчики доколумбовой эпохи, огромные конструкции нулевой практической ценности – всего этого в реальности быть просто не может, но в мире Tomb Raider оно есть. Буйство авторской фантазии позволяет загадкам и впечатлять, и не повторяться. Логика умирает, зато внутренний ребёнок доволен, как будто ему купили килограмм мороженого. Честная сделка!

ПОГЛАДЬ ЛАМУ! ПОГЛАДЬ ЛАМУ, ЛАРА!

Геймплей в Shadow of the Tomb Raider удался, хотя есть несколько неприятных моментов, уносящих его невообразимо далеко от звания идеального. Мне понравилось, но замолчать их нельзя. Во-первых, в игре неприлично мало свежих идей. Механика поиска сокровищ и коллекционирования совсем не изменилась со времён Rise. Она всё ещё работает, но уже начинает изрядно надоедать.

Во-вторых, Лара очень неуклюжа. Ты можешь совершить чётко рассчитанный прыжок со стены на стену, нажать нужные клавиши в нужное время, но героиня всё

ПОСТАНОВКА КАТСЦЕН потрясающая, хотя порой об этом даже не задумываешься

ДЕРЕВНЮ ГАДЮКИНО смыло

ТУТ ЕСТЬ ТАКИЕ ЛОКАЦИИ, что Натан Дрейк безропотно отдал бы Некрономикон, Грааль и карту Атлантиды за право взглянуть на них хоть одним глазком!

равно сорвётся в пропасть, потому что прыгнула на полметра ближе, чем было необходимо. Почему? Со второй попытки (с точно того же места) всё получается. Ну ладно, иногда не со второй – с третьей-четвёртой. Я сильно сомневаюсь, что это сделано намеренно, чтобы показать человечность героини, – больше похоже на обычный баг.

Отдельная боль – когда Лара вместо прыжка с разбега вдруг залипает у края пропасти и начинает подскакивать на месте. Безумно раздражает и дико ломает темп. Какой фактор определяет, будет Крофт прыгать от края вперёд или подскочит на месте? За три десятка часов прохождения я так и не нашёл ответа. Зато поборол другую проблему: если хотите во время прыжка зацепиться ледорубом за свисающий с потолка уступ – обязательно смотрите камерой на него. Иначе почти наверняка сорвётесь.

И наконец, третий повод для ворчания – чекпойнты в эпизодах со скоростными погонями. Они расставлены так хаотично, что иногда одно и то же место приходится пробегать по двадцать раз (привет, реалистично неуклюжая Лара!). В иных случаях тебя просто кидает вперёд по маршруту после смерти, и ты буквально пропускаешь часть пути. После выверенности Uncharted недоработки таких этапов бросаются в глаза.

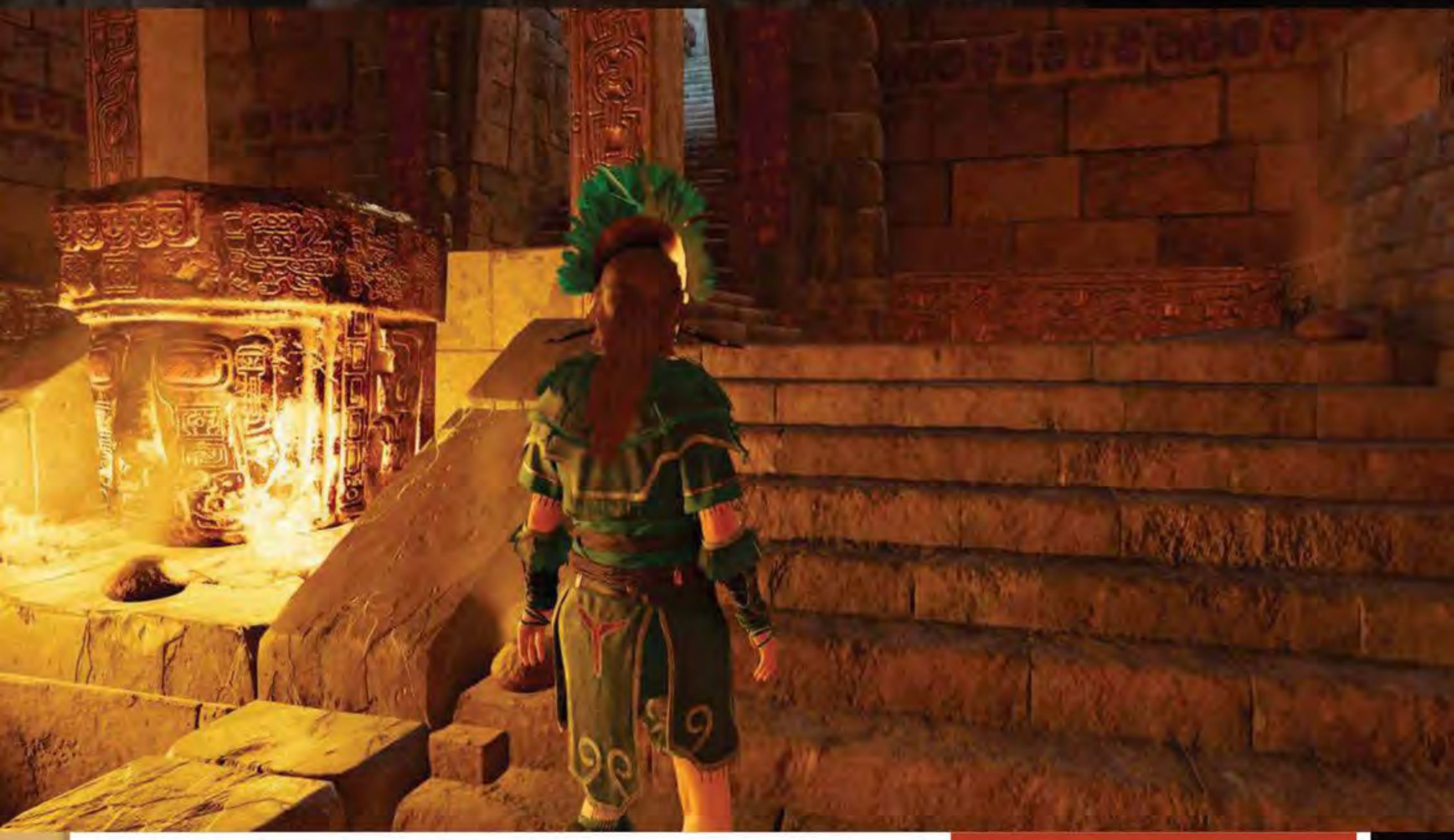
Впрочем, кое в чём новая Лара однозначно уделывает последний вояж Натана Дрейка – в работе с открытым миром. Да, он (в основном) состоит из ветвистых коридоров и комнат, но те воспринимаются как нечто само собой разумеющееся, органичное. Странно ожидать от дремучих зарослей возможности пройти везде, где тебе заблагорассудится. В Uncharted 4 джунгли были просто шикарным антуражем, а здесь это именно что среда обитания, большая игровая площадка.

И, конечно, нельзя не отметить мирные локации вроде Пайтити. Гуляя по ним, беседуя с местными, проникаешься духом этих мест – буквально погружаешься в культуру и быт. Впервые попав в тайный город, я первым делом побежал гладить лам (на которых перед этим без зазрения совести охотился). И вот почёсываю я за ушком очередное животное и понимаю, что эта совершенно необязательная часть геймплея доставляет мне едва ли не большую радость, чем головокружительные прыжки по скалам. Потому что это тоже приключение. Особенно для самой Лары, которая обычно куда-то бежит, в кого-нибудь стреляет или что-то ищет.

А ещё за почёсывание пяти лам дают ачивку. Идеально!

РАЗВИВАЙСЯ!

В Shadow of the Tomb Raider авторы в основном работали с сеттингом и механиками. Базовые вещи вообще почти не тронули, но мелкие эксперименты получились сплошь удачными. Например, настройки сложности, где можно выбирать не только хардкорность схваток, но и визуальные подсказки (как при решении головоломок, так и при перемещении по уровням), оказались отличным решением. Нравится самому искать выход из лабиринтов и отыскивать места для прыжков путём проб и фатальных ошибок – пожалуйста! Не хотите страдать и много думать о том,



ВЫСШИЙ УРОВЕНЬ знания языка мне в игре так и не пригодился, вполне хватало среднего

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Актёры читают невыразительно – даже непритязательному мне это резало слух. В текстах встречаются опечатки. В режиме аутентичной озвучки субтитры добавлены не ко всем фразам.

как выжить в джунглях? Игра подстроится и под такие запросы.

Немало работы проделано над стелсом, к нему напридумывали много всяких довесков и правил. Причём некоторые подобные дополнения сделаны, чтобы применить их в игре пару раз. Например, Лара может избежать обнаружения тепловизором, если прижмётся к глинистой стене или вымажется грязью и затаится в траве (привет, первый «Хищник»!), но врагов с этим прибором в игре мало. Приспособились от них прятаться? Не будем превращать это в рутину.

Зачем так сделали? А чтоб принудительные стелс-этапы не казались однотипными и не раздражали игроков, как часто бывает. Впрочем, был ещё один способ не бесить геймеров, который разработчики почему-то предпочли не заметить: позволить игроку в такие моменты подбирать оружие с убитых. А то довольно подло, когда все вокруг ходят с автоматами, а ты должен ползать с ножиком и облизываться!

Но шкериться по кустам хотя бы интересно, потому что Лара действительно использует местность. Конечно, можно просто подкрадываться к одиноким противникам со спины в чистом поле, но куда выгоднее нападать из засады: тогда после атаки мисс Крофт прячет тело поверженного врага от любопытных взглядов его дружков.

И просто удивительно, сколько времени можно потратить на прокачку оружия и сколь мало им в итоге приходится пользоваться! Схваток с врагами немного, и большую часть солдат «Тринити» вообще разрешено передушить в стелсе. Можно галопом проскакать через всю игру, прокачав всего по одной пушке каждого типа, и бед не знать. Вот тут я узнаю руку Eidos-Montréal – закладывать базу под целую кучу стилей игры, а там уж пусть геймеры выбирают, как именно им её проходить.

Так же дело обстоит и с боевыми способностями. Большую часть древа навыков можно не изучать, ведь почти все ключевые умения откроются по сюжету. Но если всерьёз взяться за прокачку, новые способности вас неплохо развлекут и приятно упростят жизнь. Например, вам ни разу по-настоящему не понадобятся зажигательные патроны или стрелы-приманки, но если опробуете их в деле – вам понравится. Упустить что-то в этой игре – значит не усложнить прохождение, а всего лишь пройти мимо чего-то занятного.

МОЯ САМАЯ ЛЮБИМАЯ ЛОКАЦИЯ. Материал про достопримечательности Shadow of the Tomb Raider стоит написать хотя бы только ради неё одной

КАЖЕТСЯ, она только что увидела сценарий к игре...

THIS IS ХОРОШО

Поражаешься тому, сколь старательно Shadow of the Tomb Raider скрывает свои козыри в первой половине игры, оставляя всё самое красивое и интересное на второй и третий акты. Самые нетерпеливые наверняка забросят игру раньше и пропустят всё веселье.

Игра выстроена так, чтобы по максимуму развлекать, пусть и получается не всегда гладко. Shadow of the Tomb Raider противопоставляет банальному и дырявому сюжету красивую постановку, изрядно надоевшим старым механикам – прекрасный визуальный ряд, а тривиальным до зевоты побочным квестам – захватывающие приключения. И плюсы, как по мне, перевешивают минусы.

Я очень боялся слитой концовки, с нелепыми смертями и вымученной моралью, – неуклюжий сюжет не предвещал ничего хорошего. Но в итоге всё... неплохо. Многие неловкие моменты сценария сгладились, Лара получила приятное развитие, а финальная битва пусть и блещет, но... это всё-таки какой-никакой боссфайт, а не орда однотипных болванчиков и не чёртов вертолёт, который надо сбить под шквальным огнём. Так и должна заканчиваться приключенческая игра: схваткой с плохим парнем лицом к лицу. Shadow неожиданно смогла избежать граблей, изрядно портивших мне впечатление от прошлых игр.

■■■

Можно долго анализировать, что в Shadow of the Tomb Raider работает неправильно и что стоило бы сделать лучше, но это не отменяет того, что перед нами хорошее приключение. Когда Лара с улыбкой вываливает на стол очередное сокровище, ты всё ей прощаешь.

В финале расхитительница говорит, что ей надоело копаться в гробницах, она хочет побыть с живыми людьми. Эти слова идеально отражают эмоции игрока после прохождения. Яркое приключение закончилось, теперь стоит передохнуть и обсудить его с близкими тёплым вечерком у камина. И пойти чесать лам.

Потому что ламы – лапочки. ■

ПОРАДОВАЛО:
– джунгли;
– глупое, но всамделишное приключение;
– погружение в культуру индейцев;
– графон!

ОГОРЧИЛО:
– сюжет;
– диалоги;
– персонажи;
– слишком бережное отношение к старым наработкам.

ВЕРДИКТ
Глупое, порой раздражающее, но обаятельное приключение. За ширмой «это ровно та же самая игра, что и три года назад» на самом деле спрятана вдумчивая работа Eidos-Montréal. С хорошим сценарием был бы стопроцентный хит и лучшая часть трилогии перезапуска.

ИГРАТЬ?
ДА

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ: ЮЖНАЯ АМЕРИКА

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

НЕСМОТРЯ НА ВЕСЬ ПРОГРЕСС, которого достигло человечество, Мачу-Пикчу вызывает восторг даже сейчас

Южная Америка – место уникальное, хотя и далеко не самое приветливое. Но Лара Крофт – девушка совсем не простая и лёгких путей искать не привыкла. Мы решили пробежаться по главным особенностям континента, чтобы ответить на вопрос: «Почему путешествие Лары в Перу – это круто?»

РАСЦВЕТ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Историю Южной Америки любят делить на три этапа. Первый – период расцвета древних цивилизаций, которые строили восхитительно красивые храмы и подкинули современным учёным загадок на столетия вперёд. Второй – эпоха колонизации, когда жадные до чужого добра европейцы решили присвоить континент себе. Ну а третий – период независимости, в кото-

К СОЖАЛЕНИЮ, к нынешнему моменту от величия инков сохранилось не так уж много

БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ИГРЫ Лара будет исследовать то, что осталось от великих индейцев прошлого

ром молодые государства освободились из-под гнёта стран Старого Света.

Считается, что первые люди на континент пришли из Азии, переправившись по замёрзшему Берингову проливу в Северную Америку. Так со временем возник народ, который сейчас мы называем «индейцами», и постепенно они расселились не только по северному, но и по южному материку. На обширных территориях образовалось множество самых разных племён, которые были на разных уровнях развития. Но бо́льший интерес, конечно же, для нас представляют тамошние крупные цивилизации: Норте-Чико, известная выдающейся для тех времен монументальной архитектурой, а также её последовательница – великая Империя инков.

Эти объединения сильно отличались от стереотипного нынче представления об индейцах. У тех же инков были развиты экономика, культура, а их законодательству завидовали даже испанцы – да, с провинившимися инки обращались строго, зато многие преступления, вроде краж или убийств, были практически искоренены. Восхищались европейцы и архитектурой инков, когда между каменными блоками зданий нельзя было пропихнуть даже иголку, а сами постройки могли пережить сильнейшие землетрясения без каких-либо скрепляющих материалов – просто благодаря точности сборки. Более того, у государства уже тогда были богатая на жанры музыка, водопровод, почта, а некоторые современные учёные считают, что индейцам был знаком пенициллин, который в Европе появился только в XX веке.

Судить о том, насколько продвинутыми были эти государства, можно и по их сохранившимся постройкам. Тот же Мачу-Пикчу, возведённый в горах приблизительно в XV веке, до сих пор вызывает восхищение множества людей по всему миру.

К СОЖАЛЕНИЮ, на данный момент Shadow of the Tomb Raider – чуть ли не единственный доступный простым смертным способ прикоснуться к величию индейцев прошлого

ЗНАКОМЬТЕСЬ, Франсиско Писарро – человек, положивший конец государству инков

ЖАДНЫЕ И КРОВОЖАДНЫЕ

Увы, со временем по тем или иным причинам каждая из легендарных индейских цивилизаций пришла в упадок. И, как ни странно, именно тогда на горизонте замаячили европейцы, которые ну очень хотели отыскать Индию, но вместо того наткнулись на Америку.

С собой они не принесли ничего хорошего: мало того, что колонизаторы стали причиной эпидемии кишечного тифа, выкосившей 80% ацтеков, так ещё испанские конкистадоры решили во что бы то ни стало разграбить и уничтожить коренное население. Например, те же испанцы были

ЧЕГО У ЮЖНОЙ АМЕРИКИ
не отнимешь – природных красот

ПАДЕНИЕ Теночтитлана – именно это событие вдохновило Писарро отправиться на завоевание инков

настолько потрясены развитием инков, что захватили и обчистили их города, включая столицу Куско. Только вот ничего достойного взамен колонизаторы предложить не смогли, настроив ряд простеньких поселений да выкачивая всё из богатых золотом и ресурсами территорий на благо короны.

Постепенно колонизаторы прижились на новом континенте и начали считать его своим, но обязательства перед Старым Светом, крайне высокие налоги, повсеместное рабство и не самое дружелюбное отношение к переселенцам со стороны Европы привели к закономерным последствиям – войнам за независимость. После которых в Америке появился ряд самых разных самостоятельных государств, в том числе и Перу.

Нельзя сказать, что они особенно преуспели: молодые страны ждало ещё множество восстаний, переворотов и склок. Ну а сейчас государства Южной Америки – это красивые и тёплые места, которые при этом страдают от одних и тех же проблем: неравенство, бедность, криминогенная обстановка.

НЕСМОТРЯ НА ТО, что в реальной жизни ягуары крайне редко нападают на людей, Ларе всё равно придётся с ними сталкиваться

Справедливости ради стоит отметить, что в туристических районах и городах, как правило, относительно спокойно и безопасно. Да и экономическая ситуация выправляется, а те же Аргентина и Бразилия демонстрируют рост и становятся всё более важными игроками на мировой арене. В конце концов, с чем-чем, а с ресурсами проблем у них нет.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ДЖУМАНДЖИ

Но главное, несмотря на все беды, страны Южной Америки – по-прежнему крайне привлекательное для туристов место. Живописные пляжи, тропические леса и водопады, богатая флора и фауна, а также невероятный культурный бэкграунд, который достался колонизаторам в наследство от древних цивилизаций. Причём, смешавшись с темпераментными испанцами и португальцами, население континента только приобрело в колорите: так, например, именно из латиноамериканских стран пошли такие музыкально-танцевальные направления, как самба и танго, а также часть острой, непривычной для европейского языка кухни.

В поисках сокровищ и новых открытий Лара побывает в самых разных точках континента. Например, окажется на острове Косумель, который ещё называют островом ласточек. Это место особенно привлекательно для туристов-дайверов благодаря одним из крупнейших коралловых рифов, целой сети подводных пещер и чистейшей воде. Что, конечно же, нашло своё отражение и в игре, где подводных этапов стало значительно больше.

Главным пунктом в программе Крофт, возможно, стоит обозначить затерянный город Пайтити, который многие любят отождествлять с мифическим «Эльдорадо». Если верить байкам, именно там выжившие инки укрывались от европейцев, а стены зданий города покрыты пластинами из золота. Что, возможно, не так и далеко от правды, учитывая, что в уже найденном городе Куско в декоре построек действительно использовалось огромное количество золота.

Главное – во время поисков не наткнуться на живность, ведь героиню ждут пираньи и ягуары, совсем не редкие и в реальной Южной Америке. Хотя, если смотреть на статистику, в жизни огромные пятнистые кошки как раз-таки не сильно страшны для людей – несмотря на самые сильные челюсти в своём семействе и гору мышц в целом, эти звери достаточно редко нападают на человека – как правило, не чаще раза в год. Зато они не прочь полакомиться… крокодилом, а однажды напали даже на чёрного медведя. Что заставляет проникнуться к этому хищнику уважением. А вот кого точно стоит опасаться – это лягушек, вроде жёлтого *ужасного листолаза*. Это милое

УЖАСНЫЙ ЛИСТОЛАЗ – один из самых миловидных убийц в мире

с виду существо своим токсином способно убить до ста человек. И вот это уже, мягко говоря, неприятно… Также в настоящих джунглях водятся гигантские анаконды длиной более семи метров и чёрные кайманы – шестиметровые рептилии.

■■■

Благодаря всему этому Южная Америка – чуть ли не идеальное место для новых приключений Лары. Тут и опасные животные, и живописные пейзажи, и сражение с преступниками, и, конечно же, огромное количество древних построек и гробниц, которые только и ждут, чтобы их исследовали. Да, в реальной жизни решится на это не каждый, но, если страшно, можно попробовать и в игре. ■

ШКУРЫ, ТРЯПКИ, КОБУРА: ГАРДЕРОБ ЛАРЫ КРОФТ

КРИСТИНА ГИЗАТУЛИНА

Неизменно прелестная мисс Крофт, в реальности разменявшая шестой десяток, оставила заметный след в культуре: игры для всех мыслимых платформ, любительские ремейки, интерактивные DVD, мультсериалы, комиксы и прочая, прочая. Лара даже попала (и не один раз!) в Книгу рекордов Гиннеса как самая успешная и узнаваемая героиня видеоигры.

Словом, мисс Крофт – спортсменка, графиня и просто красавица. Достижений у неё не счесть, но... что там со стилем? С гардеробом? Сохранила ли она изящный вкус в одежде за все эти годы?

И В ПИР, И В МИР: ЛАРА КРОФТ В КИНО

Первый фильм франшизы, «Лара Крофт: Расхитительница гробниц» (2001) с Анджелиной Джоли в главной роли, – это ода стилю Лары Крофт. То есть базовым цветам и элементам гардероба. И в этом есть своя изюминка! На фоне родового поместья, где мы впервые встречаемся с аристократкой, готика более чем уместна: кожаные штаны и куртка, а также эффектный плащ (в духе вышедшей ранее «Матрицы»), пряжка с черепом, грубые ботинки с ремешками. Образ дополняют традиционная тугая коса, функциональный чёрный рюкзак и набедренная кобура.

В сиквеле «Лара Крофт: Расхитительница гробниц – Колыбель жизни» (2003) мно-

жество ярких образов: от шикарной куртки из белой овчины до вингсьютов. Но, пожалуй, самый запоминающийся – это серебристый гидрокостюм. Он появляется в самом начале фильма, когда Лара исследует храм Александра Великого.

Вторая находка, достойная упоминания, – золотистый бомбер с китайскими символами, в котором героиня разъезжала по Великой Китайской стене на мотоцикле. Его планируют выставить на аукцион в ноябре, ориентировочная цена – пять-восемь тысяч фунтов стерлингов.

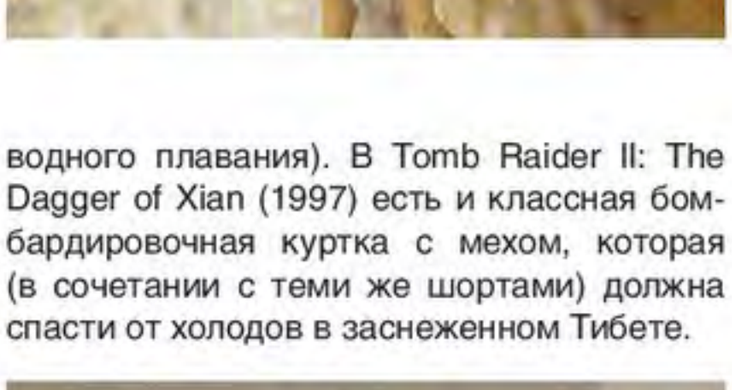
А вот «новая» Лара образца 2018 года, Алисия Викандер из «Tomb Raider: Лара Крофт», нарвалась на критику за невзрачность. Впрочем, странно ожидать шика и декольте от велокурьера, увлекающегося боксом. Тем более вдали от цивилизации и бутиков. Как бы то ни было, её брюки карго (широкий крой, накладные карманы) стали грамотным ответом коротким шортам и куда лучше подходят для выживания.

ГРАФИКА КРУЧЕ, НАРЯДОВ БОЛЬШЕ

Традиционный образ Лары Крофт создан более двадцати лет назад и по сей день не потерял актуальности. Но вы ошибаетесь, если думаете, что Лара не меняла свои вкусы. Она рискует не только в схватках с бесчисленными врагами, ей также не занимать смелости и в чувстве стиля. Доспехи на ней или вечернее платье – авантюристка всегда готова ринуться в бой.

Оригинальная Tomb Raider 1996 года подарила миру классический образ Лары: голубая майка, шорты в стиле сафари, грубые ботинки в тон и верная набедренная кобура. Будто нарочно для косплееров и делали. Наряд, по мнению разработчиков, уместен при любой температуре и в любых локациях: от Перу до Атлантиды.

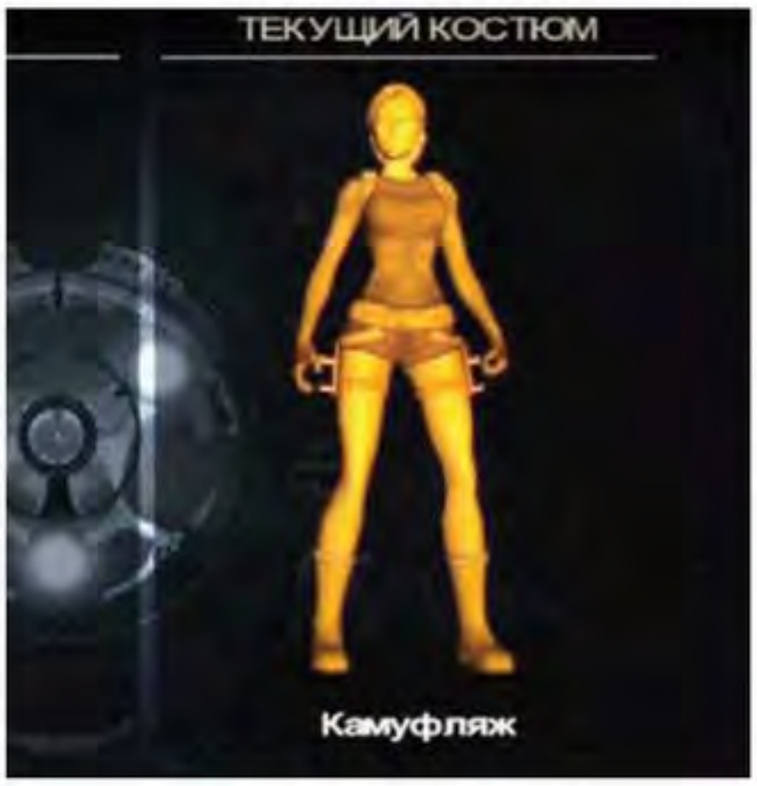
С уменьшением бюста Лара стала одеваться чуть разнообразнее (появились, например, костюмы для тренировки и подводного плавания). В Tomb Raider II: The Dagger of Xian (1997) есть и классная бомбардировочная куртка с мехом, которая (в сочетании с теми же шортами) должна спасти от холодов в заснеженном Тибете.



Синий халат – всё, во что одета Лара, когда обнаруживает, что на её особняк напали. Похоже, это самое удобное одеяние для перестрелки и рукопашного боя с вооруженными бандитами.

Наряду с новыми средствами передвижения, вроде квадроцикла, в Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft (1998) героиня разжилась-таки штанами в довесок к теплой куртке. Но что ещё симпатичнее, так это типично «шпионский» чёрный костюм, который появляется на секретном уровне в соборе Святого Павла. В нём героине легко прыгать, плыть и оставаться незаметной.

Tomb Raider: The Last Revelation (1999) запомнилась образом юной Лары, которая на обучающем уровне отправляется в Камбоджу за редким артефактом Ирис. Две



косички, жилетка поверх белой футболки, шорты чуть подлиннее и, конечно, никакого оружия.

В тёплый камуфляжный костюм, перчатки и шапочку Лара одевается перед тем, как отправиться на поиски ядерной подлодки в одном из доков в Tomb Raider: Chronicles (2000).

Спешно покидая место преступления в Tomb Raider: The Angel of Darkness (2003), Лара вынуждена бегать по парижским улочкам – к счастью, не в синем халате, а в неброском джинсовом костюме и черной футболке. Самое оно для городских джунглей. А что? Привлекать к себе внимание во время полицейской погони точно не стоит.

А вот в Tomb Raider: Legend (2006) гардероб куда более разнообразен: и кроп-топы в цветах британского флага, и деловые костюмы. Но настоящая бомба – вечернее чёрно-красное платье со смелым декольте: образ дополняют распущенные волосы, шпильки, украшения и маленькая сумочка вместо привычного рюкзака. Лара надевает наряд на корпоративную вечеринку японского медиамагната. Увы, вместо коктейлей её ждёт схватка с подручными якудза, так что картинка вмиг меняется: долой туфли и сумочку (внутри лежал пистолет), волосы завязаны в хвост, платье разорвано по бокам, открывая кобуру, а на спине вновь оказывается рюкзак.

В Tomb Raider: Anniversary (2007) всегда можно покрутиться у шкафа и примерить что-нибудь новенькое, если старый образ

наскучит. Например, спортивный или шпионский наряд. Есть и откровенные диковинки: скажем, жутковатая версия классического образа, только целиком золотого цвета: кожа, волосы, даже глаза. Чуднее только полное перевоплощение в Натлу; если б не кобура и рюкзак, можно было бы подумать, что в особняк прокралась сама правительницы Атлантиды!

В Tomb Raider: Underworld (2008) Ларе наконец-то есть из чего выбрать, чтобы показаться на пляже. Тут тебе и гидрокостюмы, и эффектные бикини на любой вкус. Лично мне нравится закрытый серебряный купальник – как дань уважения гидрокостюму из второго фильма с Анджелиной Джоли.

НАШИ ДНИ

Остается порадоваться, что в Tomb Raider (2013) гардероб у Лары поболее того, что был в фильме с Викандер. Не только майка и штаны – есть где разгуляться! Точнее, в чём. Не будем забывать, что с этого момента образ Лары Крофт начал отходить от нарочитой сексуализации. Грязные и ободранные руки, конечно, выглядят честно и реалистично, но лучше всё же целомудренно прикрыть героиню – всё ж какая-то защита. Самый стильный вариант – коричневый лётный костюм в духе авантюристов 1930-х.

В процессе поисков «русской Атлантиды» в Rise of the Tomb Raider (2015) отыщется, конечно, немало нарядов из шерсти и кожи, но один из самых любопытных называется Immortal Guardian. Это тёмные металлические доспехи с капюшоном из медвежьего меха. Одеяние, достойное элитных стражей Китежа. Да ещё и снижает урон от греческого огня.

■■■

С каждой новой частью серии страсти накаляются, кровь кипит, обстановка всё экстремальнее. Честно говоря, на этом фоне уже до фонаря, в чём рассекает расхитительница гробниц, – лишь бы осталась цела и невредима. Образ Лары постепенно становится всё более реальным и приземлённым. В её экипировке важную роль играет функциональность, но это нисколько не мешает веселью игрока.

Чем порадует мисс Крофт на этот раз? Сложно сказать. В Shadow of the Tomb Raider наблюдается стремление создать идеальный с точки зрения пользы комплект (влагопоглощающая ткань, защита коленей, тактические перчатки) одежды.

И это здорово. Потому что теперь нам точно не придётся наряжать её в купальники, как пластмассовую куклу. ■

НЫРЯЕМ!

КАК РЕАЛИЗУЮТ ПОДВОДНОЕ ПЛАВАНИЕ В ИГРАХ

ИГРОМАНИЯ.РУ

Одна из главных фишек **Shadow of the Tomb Raider** – возросшее количество подводных уровней: мы исследуем затопленные храмы, атакуем врагов из-под воды и даже прячемся в водорослях от пираний. Конечно, Лара плавала и раньше, но лишь в последней части на этой части геймплея сосредоточили столько внимания.

Eidos Montréal – не первые и наверняка не последние разработчики, которых заинтересовала тема подводных перемещений. Какой же путь прошла видеоигровая индустрия за последние тридцать лет, чтобы у героев вроде Лары появилась возможность передвигаться в виртуальной воде без искусственных ограничений и загрузочных экранов?

Мы решили углубиться в историю вопроса.

ЧТО-ЧТО, а плавать Ларе приходилось часто!

ИНСПЕКТОР ГАДЖЕТ

С самых ранних частей саги о Ларе Крофт подводные уровни были важной частью приключений. В **Tomb Raider II** мисс Крофт погружалась в недра океана и исследовала коридоры затонувшего корабля, разыскивая воздушные карманы и избегая акульих зубов, – этот уровень некогда вызывал настоящую клаустрофобию. А в **Underworld** 2008 года Лара уже в самом начале ныряла с кислородными баллонами и собирала предметы прямо с морского дна – этот потрясающе красивый уровень хотелось изучать подольше.

Погружения в особых костюмах, подлодках или приспособлениях – вообще обширная тема, которую каждый разработчик старается реализовать хоть немного, но иначе. В **Gears of War 3** мы уходили под воду в субмарине, отбиваясь от подводных тварей с помощью мощных пушек, – правда, наслаждаться красотами не было времени: весь уровень напоминал скорее тир. Красивый, зрелищный, но не особенно интересный в плане геймплея.

Во второй части **BioShock** город Восторг целиком располагался под водой, и, хотя большинство построек и помещений внутри оставались сухими и герметичными, попадались и затопленные локации. Прогулки в скафандре Большого Папочки по подводным уровням, где тела взмывали к потолку, а в коридорах плавали акулы, завораживали.

Да и в Knights of the Old Republic у игроков был шанс прогуляться по дну океана, изучая потерпевший бедствие подводный комплекс. Правда, почти везде на подобных уровнях получать удовольствие мешали линейность и отсутствие простора для импровизации. По-настоящему талантливой постановки этим сценам не хватало.

...Что успешно исправлял, например, брат Лары по духу – Натан Дрейк. В четвёртой части **Uncharted** он подрабатывал водолазом, поднимая со дна заливов ценные

ПОГРУЖЕНИЕ Дрейка подкупало в первую очередь своей натуралистичностью

грузы вроде утонувших фур: чтобы закрепить груз, трос нужно было на самом деле обмотать вокруг объекта, проплыв вокруг него. Больше всего этот фрагмент радовал своей будничностью: Дрейк искал не затерянные города и сундуки с золотом, а просто контейнеры, рухнувшие в воду, – и процесс при этом не казался скучным.

Впрочем, даже интереснее был уровень из третьей части, где Дрейку пришлось спасаться со стремительно тонущего лайнера. Корабль заливало и переворачивало, и искателю приключений то и дело приходилось бегать по стенам, помещения быстро заполнялись водой до потолка, а геометрия уровня сильно менялась – в конце концов, не так уж часто игрокам приходится лезть по отвесному... полу, чтобы добраться до двери, словно до дыры в потолке. Да и финальный аккорд с карабканьем по громадной люстре невероятно впечатлял!

Ещё один пример увлекательного подводного приключения – **Call of Duty: Ghosts**, где игроки плавали с аквалангом, увёртыва-

НЕЛЬЗЯ СКАЗАТЬ, что подводный уровень Ghosts был шедевром, но это один из тех редких моментов в игре, что отложились в памяти

КАК И ПОЛОЖЕНО в игре про пиратов, в Assassin's Creed IV: Black Flag на дне куча вкусного

СЕЙЧАС подводный уровень Ocarina of Time выдержит не каждый

ясь от акул, обстреливая вражеских водолазов, взрывая подлодки и прячась в водорослях. Этот уровень оказался чуть ли не лучшим в *пресной*, уж простите за каламбур, игре: с хорошей долей напряжения, занимательными (хотя и привычными для серии) стелс-этапами и эффектной визуальной составляющей. Всё-таки не в каждой игре доводится плавать среди затопленных зданий!

Главное во всех этих моментах – пожалуй, впечатляющая режиссура, когда разработчики создавали занятные ситуации, заигрывая с голливудскими приёмами. Однако есть ещё один формат подводного геймплея, порой вызывающий ничуть не меньше, а то и больше эмоций: «песочница», где игрокам позволяют самим повозиться среди рыб и водорослей и вдоволь исследовать морское дно.

В **Grand Theft Auto V** мы погружались под воду с аквалангом и на мини-субмарине, и даже без чётких миссий это было нескучно: в **Rockstar** приготовили немало пасхалок и секретов, поджидающих игроков в глубинах океана. А многие наверняка вспомнят и **Grand Theft Auto: San Andreas**, где можно было собирать ракушки.

Хотя, когда речь заходит о San Andreas, нельзя не вспомнить миссию с путешествием к охраняемому кораблю, когда Си-Джею пришлось проплывать под скалами, уклоняться от вражеских патрулей на лодках и прятаться от света прожекторов. Задание получилось напряжённым, особенно если учесть, что чекпойнтов у серии тогда не было, а на суше ждала ещё одна, и далеко не самая простая, часть операции.

В **Assassin's Creed: Black Flag** игроков отпускали под воду с куполом, полным кислорода, чтобы Эдвард Кенуэй мог спокойно исследовать обломки затонувших кораблей в поисках сокровищ, а по пути вволю бодаться с акулами. Ну а в **«Корсары: Город потерянных кораблей»** по морскому дну и вовсе дозволялось побродить на своих двоих в утяжелённом костюме. И награды, которые ждали там, порой оказывались весомее тех, что можно было найти за всю остальную игру. Спускаться вниз хотелось из чистого азарта, потому что в сундуке могли поджидать отличный клинок, золотые слитки или просто предметы стоимостью в десятки тысяч пиастров.

ПОДВОДНАЯ ЖИЗНЬ

Но самые занятные уровни, пожалуй, всегда были основаны не на одном плавании, а на специфических механиках, напрямую связанных с исследованием глубин. Так, например, в **Rayman Origins** подводные уровни целиком меняли устоявшийся геймплей: Рейман мог спокойно перемещаться по всей площади экрана, быстро плавал, а препятствия вроде смертоносных медуз или шипастых рыб постоянно двигались туда-сюда. И всё это, естественно, было красочно нарисовано в лучших традициях двумерных «Рейманов», да и звучало потрясающе: плавать под пение забавных маленьких существ было по-настоящему весело.

В ещё одной забавной игре «не для всех», **Psychonauts**, выстроили целый подводный уровень, где герой в большом воздушном пузыре бегал по речному дну. Уровень оказался богат на препятствия в виде

ПОГРУЖЕНИЯ в Rayman выглядели и звучали волшебно

обломков зданий, лестниц, домиков, подъёмов и спусков – как и положено в платформерах. Сам воздушный пузырь время от времени двигался, подгоняя игрока, а во время редких остановок на героя набрасывалась уродливая гигантская рыбина. Завершался необычный этап тем, что игроки проникали в разум этой самой рыбы и устраивали в её мыслях настоящий армагеддон: герой успешно топтал своими гигантскими лапами маленький город, населённый такими же стрёмными рыбками, и вообще всячески отыгрывал Кинг-Конга. Почему бы и нет.

Другая серия, с подводными уровнями знакомая не понаслышке, – **The Legend of Zelda**. Так, в **Ocarina of Time** Линка отправили исследовать область под названием The Water Temple, где надо было бегать по дну в железных сапогах и решать головоломки, то всплывая, то погружаясь обратно. Задание надолго запомнилось фанатам – во многом из-за того, что постоянные переключения между «тяжёлыми» сапогами для забегов по дну и обычными, в которых можно плавать, несколько утомляли.

Зато в **Majora's Mask** разработчики пошли дальше и позволили игрокам перевоплощаться в Зору – существо, которое быстро плавало, без проблем бегало под водой и делало подводный геймплей куда удобнее. Тем более что подводных секций вроде The Water Temple в проекте хватало.

Есть и отдельный тип игр, где подводный геймплей – не редкое приключение, а серьёзная часть, если не основа всего проекта. В **Spore** Уилла Райта на начальной стадии «сюжета» игрокам нужно управлять примитивными организмами, которые бороздили океан, искали пропитание, увёртывались от существ крупнее себя и поедали организмы помельче. Постепенно, продвигаясь по эволюционной лестнице, к тушке своего существа можно было прикручивать новые конечности, так или иначе повышающие вероятность выжить. С плавниками и впрямь становилось проще двигаться.

ВОДНАЯ ЧАСТЬ Spore, наверное, самая короткая и простая, но свой шарм у этого этапа есть!

А в 2016 году много внимания привлекла **ABZÛ** – медитативное приключение, отчасти смахивающее на **Journey** про аквалангистку. Ни полноценного сюжета, ни хитрых геймплейных конструкций там не встретишь, зато разработчикам удалось создать настоящее подводное приключение, манипулирующее эмоциями игрока исключительно с помощью цвета, морских пейзажей и музыки. Спокойно исследовать водные просторы под переливы нот – удовольствие, конечно, не для всех, но что-то в этом определённо есть.

Несмотря на бедность геймплея, окружающий мир удивительно живой: то тут, то там проплывают красочные рыбы, стайки планктона прячутся от хищников, дельфины прыгают и делают сальто над водой. Притом вся эта живность ещё и взаимодействует: киты, например, проглатывают косяки рыбок поменьше прямо на глазах у ошарашенного игрока.

■■■

На этом, пожалуй, наше погружение в... погружения можно закончить. Каков отсюда вывод? У подобных уровней богатая история, и разработчики новой Tomb Raider с ней тоже знакомы. По крайней мере, всё самое лучшее в их новой игре есть: и исследования, и подводные красоты, и стелс-этапы. ■

ИГРА В ПРЯТКИ

ЧТО ЛАРА КРОФТ МОЖЕТ ДЕЛАТЬ В ДЖУНГЛЯХ? Искать древние развалины, сражаться с дикими зверями или... прятаться! Предлагаем вам старую добрую забаву: отыщите на этом новеньком UltraWide-мониторе от LG нашу отважную искательницу приключений. Интресно сколько времени у вас это займёт?

«ДЖУНГЛИ ЗОВУТ» С ЛАРОЙ КРОФТ

ЧЕЛОВЕК ОЧЕНЬ ДАЖЕ НЕ ПРОТИВ ПРИРОДЫ

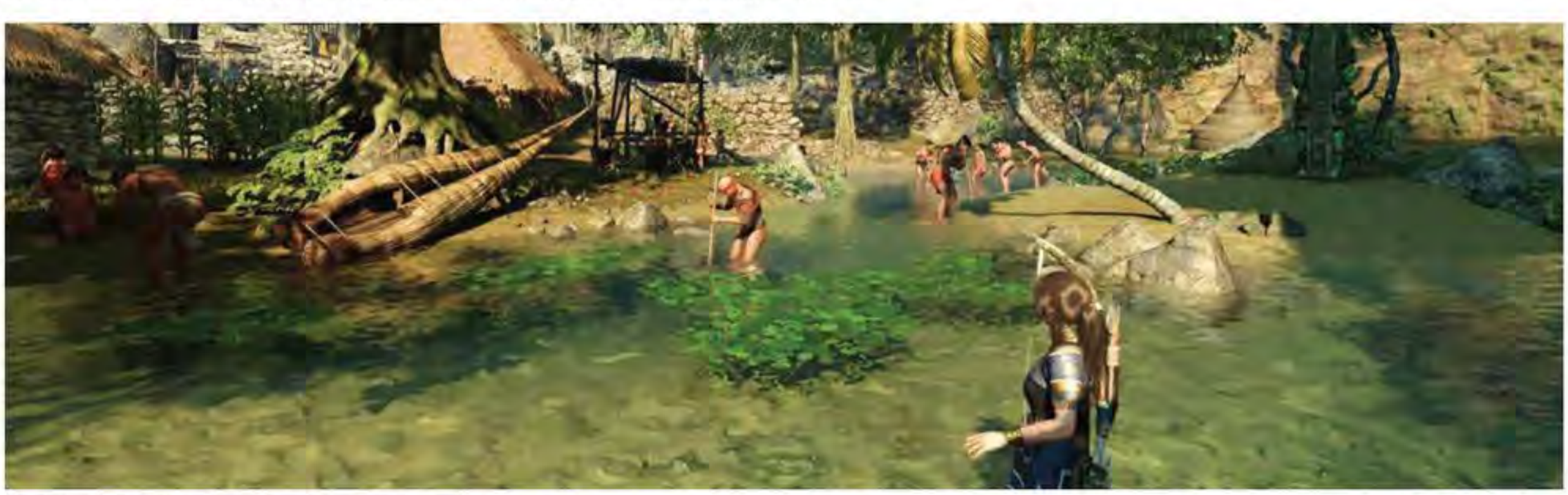
АЛЕКСАНДР ШАКИРОВ

Несмотря на обманчивое сходство с предыдущими частями, у Shadow of The Tomb Raider есть несколько принципиальных отличий, смещающих акценты в игровом процессе. Разработчики заметно сократили количество перестрелок, убрали большинство толстокожих противников, и совсем редкими стали случаи, когда нельзя устранить всех по-тихому. Стелс сделался приоритетным способом решения проблем, а потому для него появилось больше умений и уловок.

ПАНОРАМНЫЙ ОБЗОР С LG ULTRAWIDE

В Shadow of The Tomb Raider не стоит лезть в толпу врагов с автоматом наперевес: так вас «загасят» за считанные секунды. Куда выгоднее прятаться в траве и плюще, аккуратно менять позиции, изолировать врагов друг от друга, хватать всё, что плохо лежит, и в любой непонятной ситуации обмазываться камуфляжной грязью. Противники не дремлют, да и дураками их не назовёшь: они споро обходят героиню с флангов, подкрадываются сзади и нередко действуют так же тихо, как и она сама. Чтобы вовремя замечать врага и не попадаться в расставленные ловушки, нужны развитое внимание, концентрация и... широкоформатный монитор.

LG UltraWide с соотношением сторон 21:9 расширит обзор, не позволит противникам незаметно обойти Лару, а заодно поможет отыскать в непролазных джунглях Южной Америки все запрятанные загадки: от ресурсов и карт до таинственных артефактов и тайных входов в гробницы.



НЕПРАВИЛЬНОГО СПОСОБА РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ НЕТ: их прокачку вы подстраиваете под свой стиль игры. Но надо признать, что некоторые скиллы чуть бесполезнее других. Например, «Коготь орла» (сидя на ветке, Лара может выстрелить в противника и подтянуть его вверх на верёвке) штука эффектная, но подходящие деревья попадаются далеко не на каждой локации. Да и сам процесс такой «ловли» врага занимает несколько драгоценных секунд, в течение которых Лара совершенно открыта для взглядов (а значит, и пуль) врагов. Куда менее рискованно и более эффективно быть ближе к земле: высокой травы или плюща, где можно укрыться, предостаточно везде.

«КРЫЛО ОРЛА» (повышенный шанс забрать с убитых врагов и животных использованные стрелы) тоже можно не брать. Недостатка в материале для стрел не будет никогда: вязанки веток, хрупкие деревца и птичьи гнёзда с перьями щедро разбросаны повсюду. А в тех местах, где открытой конфронтации с противником не избежать, разработчики любезно разложили патроны – даже если дело происходит в древней гробнице, куда сотни лет не ступала нога человека. Лучше возьмите навык на добычу увеличенного количества ресурсов из всех источников, он универсальный.

СИНЯЯ ВЕТКА РАЗВИТИЯ, в целом, самая бесполезная. Ну зачем вам отдельный навык обнаружения ловушек в режиме инстинкта, когда ловушек в игре – по пальцам пересчитать? Вдобавок от каждой из них нетрудно увернуться (в момент срабатывания механизма время удобно замедляется), если уж не заметили под ногами растяжку.

ЛУЧШЕ возьмите с зелёной ветки «Чешую змеи», которая позволит на ходу стряпать зелье концентрации: оно активирует полезное slo-mo при прицеливании. И смотрится эффектно, и покупает Ларе лишнюю пару секунд на то, чтобы среагировать в критической ситуации. А уж на битве с боссом за это приобретение вы сами не раз себя поблагодарите!

ПЛАВАТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ тоже пригодятся: под водой сложнее ориентироваться, и способность продержаться без воздуха несколько дополнительных секунд не будет лишней... особенно когда появятся пираньи. Эти плотоядные создания косяками плавают по обширным подводным локациям, и если уж они вас заметили (об этом оповещает характерный звук), то не отстанут, пока не обгрызут до косточек: скрыться или уплыть от них не выйдет.

ЧТОБЫ НЕ УМИРАТЬ по пять раз за одно озеро, надо вовремя прятаться в водорослях – аналоге наземных высоких кустов – и ждать, пока хищники не проплывут мимо. Выходит эдакий стелс под водой, окрашенный дополнительным напряжением из-за нехватки воздуха. Эти неприятные эпизоды лучше заранее смягчить одним или несколькими «крокодиловыми» умениями, которые немного увеличивают объём легких Лары Крофт.

НЕ БУДУТ ЛИШНИМИ и навыки, позволяющие убивать нескольких врагов разом. Иногда под рукой не оказывается бутылок или банок, которые можно превратить в коктейли Молотова и дымовые шашки, – тогда отвлечь врагов нечем, и куда удобнее «снимать» их сразу группами. Ядовитые стрелы навроде дротиков «берсерка» из **Assassin's Creed**, из-за которых жертва начинает стрелять в своих, дадут только на поздних этапах, а до этого пригодятся навыки «Ловушка аспида» и «Стая ревунов».

НЕ МЕНЕЕ (а для кого-то и более) полезными окажутся приманивающие и отравляющие стрелы, оглушающая шрапнель, а также сигнальные патроны, поджигающие и ослепляющие врагов, – всё это можно последовательно разблокировать в зелёной ветке навыков. А главное, что с такими навыками никакие увеличивающие защиту умения не понадобятся: вас никто и заметить не успеет – хватило бы только сноровки использовать весь этот убийственный ассортимент. Особенно удобно, что все ядовитые и почти все горящие предметы срабатывают на ком угодно: не имеет значения, есть броня на противнике или нет.

С МЕСТНОЙ ФАУНОЙ Лара будет сражаться нечасто, к тому же кроме пираний вас вряд ли кто-то сильно побеспокоит. Мурен, их крупных соседей, можно не бояться: проще не уплывать от них, а, наоборот, «нарваться» на лёгкое QTE и избавиться от твари. На земле же угрозу представляют только ягуары и рыжие волки, больше похожие на длинноногих лисиц. И от тех и от других спасение одно: не стоять столбом, пытаясь разом всех перестрелять, а непрерывно уворачиваться и как можно чаще тыкать соответствующую кнопку.

А ВОТ на остро встающий вопрос агрессивных аборигенов, которые тоже, как правило, прут на Лару целыми стаями, ответ только один: дробовик. Правда, некоторые из гадов предпочитают стрелять издали – от этих лучше прятаться за укрытиями, пока не иссякнет поток дикарей, атакующих в ближнем бою, а потом расправляться со стрелками из лука или винтовки. Их мало – проблем не должно возникнуть.

И НАПОСЛЕДОК главный совет: если хотите полностью прочувствовать всё, что для вас и мисс Крофт приготовили разработчики Shadow of The Tomb Raider, для первого прохождения выбирайте общую сложность не ниже «Дитя джунглей». Без магического подсвечивания врагов в режиме инстинкта выживания станет интереснее комбинировать способности, да и реагировать придётся быстрей, поскольку обнаруживают Лару куда легче.

А ГЛАВНОЕ – ключевые точки маршрута в «сложном» режиме становятся не такими явными, и без однозначных указателей вы вправду погрузитесь в атмосферу непролазных джунглей, где приятно на минутку заблудиться. Заодно и полюбуетесь зарослями лишний раз. Красивые же!

И ГОЛОВОЛОМКИ станут по-настоящему головоломными. Никаких подсказок – всё по-честному! Вы настоящий искатель приключений без всяких компромиссов. Так и от награды больше удовольствия, и от процесса: куда приятней догадаться, как всё работает, самому, а не по указке интерфейса.
А теперь – вперёд, джунгли зовут!

СРЕДИ ДЖУНГЛЕЙ И ГОР

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ SHADOW OF THE TOMB RAIDER

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Добро пожаловать на нашу экскурсию по достопримечательностям перуанских джунглей. Вас ждут заброшенные и действующие храмы, тайный город и другие постройки индейцев, по сей день совершающих человеческие жертвоприношения. Не бойтесь, вас они не тронут... скорее всего. Но, в конце концов, что за удовольствие без элемента риска?

И да, убедительная просьба не пытаться отколупывать золото с храмовых стен – в этом случае мы не можем гарантировать возврат тел вашим родственникам. Кто-то уже передумал и желает выйти? Что ж, очень мудрое решение! Ну а все остальные могут наслаждаться путешествием, которое мы организовали благодаря нашему замечательному спонсору.

НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ С LG ULTRAWIDE

Красоты перуанских джунглей сложно вместить в рамки обычного экрана – тут пригодится монитор LG UltraWide.

Игра неплохо заточена под соотношение 21:9, а увеличенное поле зрения не раз выручит вас в походе по джунглям. Но особенно здорово показывает себя на LG UltraWide фоторежим: все скриншоты для этой статьи делались с его помощью. Через редактор удобно выбирать хорошие ракурсы, а ещё можно вообще убрать Лару с экрана – чтобы ничто не отвлекало вас от наслаждения здешними красотами!

МИССИЯ СВЯТОГО ХУАНА

А ВОТ И НАША ПЕРВАЯ ОСТАНОВКА – миссия Святого Хуана. Эту обитель основал в начале XVII века Анхель де ла Крус, проповедник из джунглей.

ПОСЕЛЕНИЕ вот уже четыре века держится на чистом энтузиазме местных жителей – запала вдохновения де ла Круса, как видите, хватает до сих пор. Любопытнейший был человек, хотя до нас не дошло почти никакой информации о нём: пришёл, построил обитель, ушёл...

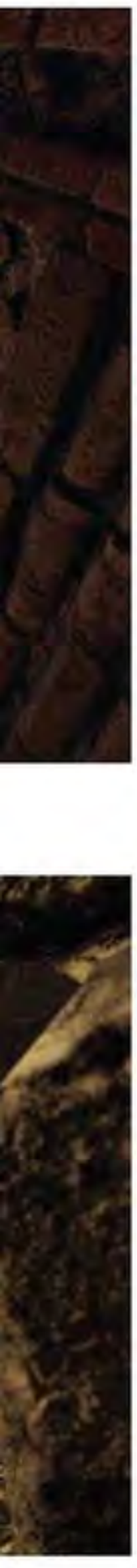
МИССИЯ находится в плачевном состоянии: неподалёку расположен вулкан, и землетрясения тут не редкость. Больше всего достаётся местной библиотеке, которая рассыпается буквально на глазах. Эх, такие книжки гибнут – толстые, старинные, настоящая мечта букиниста! Ещё тут имеется уникальная сеть подземелий, но их недавно завалило, и взглянуть на них не получится. Окажись мы здесь немного раньше...

КТО-ТО СКАЗАЛ, что это скучное и безопасное место? Ха! Местным рьяно докучают волки, поэтому детей за ворота не выпускают, а у торговца на центральной площади можно купить дробовик. А ещё стоит помнить – до христиан это были земли агрессивных индейцев. Кто знает, вдруг они тайно живут тут до сих пор?

КТО ТАМ ПРОСТОНАЛ: «Ну и дыра!»? Побольше уважения, молодой человек! Во-первых, местные отлично вас понимают и могут обидеться. Во-вторых, вы только посмотрите на этот чудный храм! Дух захватывает! Как вы думаете, кто его строил? Инки? Верно... Почти.

НА САМОМ ДЕЛЕ инки построили его поверх храма других индейцев! Один спрятан внутри другого, ага. И до последнего времени этого никто не знал. А потом отвалилась часть штукатурки, обнаружился проход... Ну и понеслась...

КАК ВИДИТЕ, тут внутри своя атмосфера: творение природы тесно переплелось с работой двух народов. Подобных построек вы больше нигде не найдёте. И это только верхушка айсберга!



СТОИТ СПУСТИТЬСЯ ПО ТАЙНОМУ ПРОХОДУ, как мы попадаем в мрачные катакомбы «Испытание паука». Полагаю, не надо пояснять, откуда это название. К сожалению, мы не знаем, кого и как именно тут испытывали, но, если пройти через эти негостеприимные помещения, попадешь к главному местному аттракциону.

ЭТА БАШНЯ С КУЧЕЙ крутящихся штуковин внутри зовётся «Испытание орла». Вы только посмотрите, какая тут глубина! Но самое удивительное – механизм, которому несколько сотен лет, до сих пор исправно работает на силе ветра и воды.

ДАВАЙТЕ-КА ВЕРНЁМСЯ на вершину храма. Какой, однако, вид! Ни в Англии, ни в Сибири ничего такого не увидишь, верно? Что-что вы говорите? Что это там за строение впереди? Отличный вопрос, ведь мы как раз туда и направляемся!

ЭТО ЗЛОВЕЩЕЕ МЕСТО, полное огня и острых кольев, на самом деле Храм Жизни. Только не смейтесь! И ходите аккуратнее: всё старое, можно ненароком сверзиться в пропасть и прочувствовать эти чудесные колышки на своей шкуре. Не думаю, что страховка это покроет.

КСТАТИ, НАТКНУЛИСЬ на это строение совершенно случайно: когда искали нефть. Бур здесь покоится по сей день – только полюбуйтесь на этого красавца! Жаль только, что он стену попортил.

У ХРАМА есть ещё малоизученная подтопленная часть, настоящий рай для дайверов, если б не узкие места, куда баллоны не пролезают. Ну ничего, когда-нибудь и эту проблему решат. Если, конечно, учёных не обгонят землетрясения. А нам пора двигаться дальше!

ГОРНЫЙ ХРАМ

ЭТО МРАЧНОЕ МЕСТО называется Горным храмом. Как несложно догадаться, он встроен в систему огромных естественных пещер. Тут можно было бы уместить целый город... если б не проблемы с освещением, нездоровый воздух и вечная сырость.

НО ДЛЯ РИТУАЛЬНЫХ ЦЕЛЕЙ, как видите, отлично подходит. Если приходить сюда редко и небольшими группами, вполне можно потерпеть неудобства.

ВЫ ТОЛЬКО ПРЕДСТАВЬТЕ СЕБЕ: если сюда провести электрическое освещение, поставить конвейер, добавить автоматические ножи, то ритуальные человеческие жертвоприношения можно будет совершать куда чаще! Вот они, плоды прогресса! Но, увы, местное население предпочитает действовать по старинке...

ДА, КСТАТИ, когда будете делать селфи возле того жертвенника, постарайтесь не испачкаться в крови.
Она свежая, и отстирать её будет сложно даже в химчистке. Что, никто не хочет там фотографироваться? Странно!

НУ, ТОГДА СОВЕТУЮ вот эти замечательные статуи лам. Только воспользуйтесь вспышкой, освещение здесь скудное. Ламы занимают особое место в быту местного населения: это единственные млекопитающие, которых можно приручить в этих горах. На них возят грузы, используют шерсть, мясо самцов употребляют в пищу. Странно только, что чудесное молоко лам почему-то не пьют.

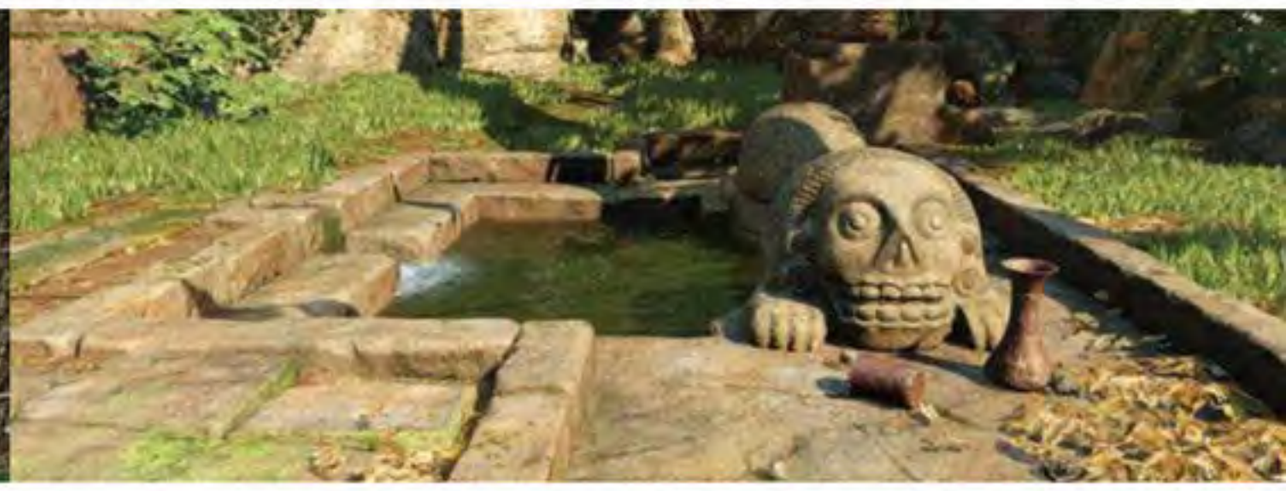
ЗА ЭТИМ АЛТАРЁМ открывается проход к сенотам. Сеноты – это такой очень редкий вид рельефа: когда «потолок» пещеры обрушивается и остаются только стены: результат похож на вмятину в земле. И чем больше была пещера, тем крупнее сенот. Раньше здесь располагалась целая сеть подземных помещений: часть ещё сохранилась, а часть стала сенотами.

ВОТ ЭТОТ, возле дерева, например, сравнительно невелик. Естественную крышу починили индейцы, а внутри этот колодец уходит вниз этажей на пять, а то и семь.

А ВОТ ЭТОТ, его безопасно можно пересечь только по верёвке, воистину огромен, размером с хороший стадион. И в самом низу есть храм, только он изрядно подтопленный, так что в него мы не пойдём. Не расстраивайтесь, это далеко не последняя диковинка на нашем пути.

ПАЙТИТИ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ в тайный город Пайтити! Кто засмеялся? Мальчик, тебе должно быть стыдно! Сотни авантюристов годами искали его, подстёгиваемые слухами о том, что золота здесь столько, что им даже мостят улицы. Как видите, это не так.



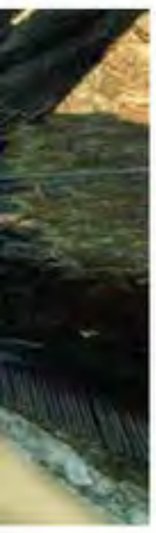
ПАЙТИТИ – полноценный город, где индейцы, чьими предками были майя и инки, живут в буквально средневековых условиях. И хотя у них есть доступ к современным технологиям, они осознанно ими не пользуются. Консерваторы!

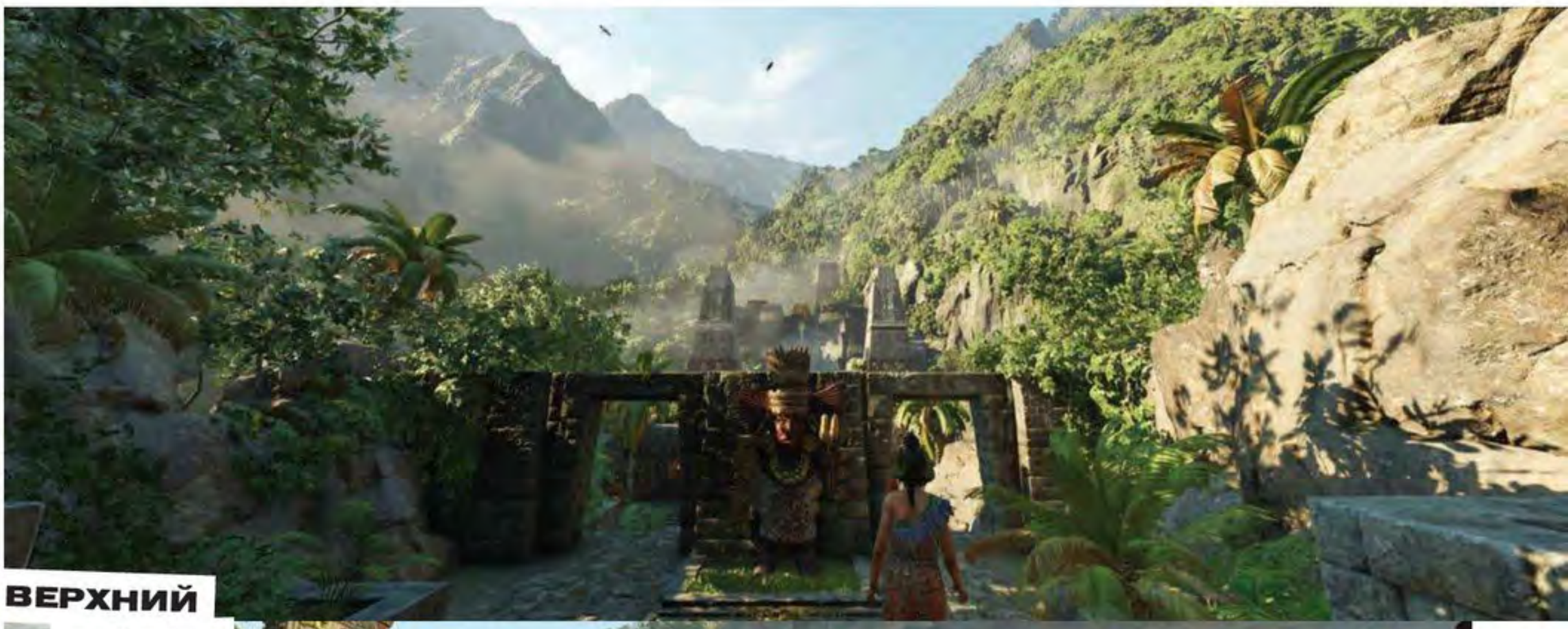
СЕЙЧАС мы находимся на центральном рынке: как видите, тут идёт оживлённая торговля. Но не весь Пайтити такой: пока перед нами бедные кварталы, где живут простые горожане. Люди побогаче живут выше, ну а самые привилегированные – в Верхнем городе, поближе к роскошным храмовым комплексам.

ТРУД местного населения тяжёл и направлен в основном на добычу пропитания: индейцы сами занимаются охотой, рыбалкой и земледелием. Мальчик, пожалуйста, не тычь в ламу селфи-палкой, ей это не нравится. А вот погладить – хорошая идея! Только руки потом не забудь помыть.

РАЗУМЕЕТСЯ, тут есть и свой храм, вырубленный прямо в скале. Он, конечно, не чета Горному, но зато ближе. И не такой мрачный.

ЭТОТ КОМПЛЕКС интересен тем, как природа сплетается здесь с творениями рук человеческих. Если в прошлых храмах заметно противостояние натурального и антропогенного, их борьба за территорию, то здесь царит гармония – здакое совместное творчество.





А ВОТ И ВЕРХНИЙ ГОРОД! Посмотрите, насколько лучше здесь мостовые, насколько искуснее работа каменщиков. Здешние улицы плавно перетекают в храмы и прочие ритуальные строения.

СОБСТВЕННО, даже сама улица – уже часть храмового комплекса: здесь молятся и делают подношения. Занятно, что возможность строить огромные пирамиды напрямую зависит от того, чем питается народ. Если ты работаешь на урожай всего два-три месяца в году, то остальное время можно посвящать строительству гигантских пирамид.
Так было не только в Южной Америке, но и, например, в Египте.

ЗАМЕТЬТЕ, СКОЛЬ МРАЧНА местами здешняя архитектура. Это неудивительно: в храмах не только звучат молитвы, но и приносятся человеческие жертвы.
Нет, туристы для этих целей им не подойдут. Но я всё равно напоминаю, что не надо ничего прихватывать на сувениры: даже для детей наказание за воровство – смерть.

А ВОТ И ГВОЗДЬ ПРОГРАММЫ – храм Кукулькана. Он в самом деле отделан золотом; полагаю, все слухи о богатстве Пайтити разошлись именно благодаря ему.

ТОЛЬКО ПОСМОТРИТЕ на эти барельефы – настоящие произведения искусства! Многие ученые рискнули бы жизнью, чтоб взглянуть на это великолепие! Вы, в общем-то, тоже рискуете, особенно если попытаетесь отсюда что-нибудь вынести. Так что просто ходим, смотрим и ничего не трогаем.

ГЛАВНЫЙ АЛТАРЬ впечатляет, не правда ли? Обратите внимание на ступенчатую форму пирамиды, характерную для строений майя: всё-таки их культура повлияла на Пайтити куда сильнее, чем обычаи местных племён.

И ЗДЕСЬ НАША ЭКСКУРСИЯ ПОДХОДИТ К КОНЦУ. Конечно, мы посмотрели не всё, что может предложить нам этот регион: многие строения доступны только исследователям и авантюристам, туристам вроде нас туда не добраться. Но увиденная храмовая архитектура наверняка вам запомнится. Давайте пересчитаемся и будем выбираться. Что, не хватает четверых? Да это рекорд! Обычно до конца экскурсии доживает лишь две трети группы...

«ВЕНОМ» – ЧЁРНАЯ СМЕРТЬ КИНОВСЕЛЕННОЙ SONY

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

У «Венома» был шанс. Даже без Человека-паука. Даже с рейтингом PG-13. Из него могло получиться толковое кино. Просто пересмотрите первый тизер. Тревожная музыка, нарастающее напряжение и в самом финале – кричащий от боли Том Харди. Можно подумать, создатели задумали гибрид супергероики и мрачной научной фантастики, а то и хоррора. В идеале – что-то вроде **«Мухи»** Кроненберга от мира кинокомиксов. Разве не круто?

Но, как выяснилось, видение студии, что монтировала тизер, оказалось гораздо более смелым и свежим, чем видение студии, что снимала сам фильм. Можно было бы сказать, будто авторы пошли по пути наименьшего сопротивления, но ведь нет. Чтобы так сопротивляться почти всем современным трендам, нужно обладать поистине гигантским упорством.

ЭХО НУЛЕВЫХ

Репортёр Эдди Брок – звезда экрана. За годы работы он завоевал репутацию непримиримого правдоруба и срывателя покровов. Но карьера резко ломается после того, как Эдди прямо во время интервью обвиняет миллиардера Карлтона Дрейка в незаконных опытах над людьми. Брока тут же увольняют с телеканала, а в придачу его невесту вышвыривают из престижной адвокатской фирмы. Ведь именно в её компьютере журналист подглядел секретную информацию, которой совершенно бездумно козырнул перед Дрейком.

В итоге брошенный и отвергнутый всеми Эд коротает вечера в баре, пока не появляется возможность вывести-таки зловредного богача на чистую воду. Совестливая учёная проводит бывшего репортёра в сверхсекретную лабораторию (где, разумеется, нет ни одной камеры наблюдения). Но в результате феерически глупого стечения обстоятельств Эдди Брок становится носителем инопланетного симбиота. Весьма болтливого и прожорливого.

Мало сказать, что «Веном» просто предсказуем и полон клише. Это фильм-эксперимент. Фильм-реконструкция. Успешная попытка детально воспроизвести плохое супергеройское кино нулевых. А то мы зажрались – воротим нос от **«Чёрной пантеры»**. Забыли, что такое настоящая вторичность? Так вот, «Веном» пришёл напомнить.

Этот фильм должен был выйти пятнадцать или даже двадцать лет назад. Правда, уже тогда он оказался бы в тени **«Маски»**. Да-да, той самой, с Джимом Керри. Протагонист-лузер? Есть. Нечто, превращающее неудачника в живое воплощение хаоса? Есть. Плоский антагонист, что ближе к финалу получает эту же силу и с ней становится ещё злее? Тоже есть.

Нет только разудалой мультяшности, ироничного обыгрывания штампов и красотки Кэмерон Диас.

В ПОГОНЕ ЗА «ЗОЛОТОЙ МАЛИНОЙ»

Хотя ещё больше общего у «Венома» с **«Женщиной-кошкой»**. Смотрите сами: антигероя, неразрывно связанного с популярным персонажем комиксов, вытаскивают из привычного окружения и засовывают в типичный ориджин. Будто бы прямиком из провальной картины режиссёра Питофа перекочевали сцена с «забавным» поведением персонажа после трансформации (Холли Берри шипела на собак, а Том Харди жрёт лобстеров живьём) и шумный сосед, которого можно вразумить, лишь припугнув суперсилой.

Ну и конечно же, злодейский злодей во главе злодейской корпорации. Хотя тут «Веном» уступает даже «Женщине-кошке». Шэрон Стоун играла скучную,

СИСТЕМА БЕЗОПАСНОСТИ в секретной лаборатории – просто шик: два с половиной охранника на этаж

но вполне понятную героиню – стареющую модель, которая сходит с ума из-за потери былой красоты. А Карлтон Дрейк в исполнении Риза Ахмеда – просто мегаломаньяк, толкающий пафосные речи про переселение Земли и тёмное будущее человечества. Даже у Лекса Лютора из «**Бэтмен против Супермена**» была хоть какая-то причина для безумия – тиран-отец, который однажды просто бросил сына. А тут и этого нет. Дрейк злой, потому что так захотелось сценаристам. Должен же кто-то быть злым.

Ведь сам Веном – милаха. Это не зловещее создание из глубин космоса, это твой кореш с другой планеты. Он и подстебнёт, и советом в отношениях с барышней поможет, и спинку почешет. И не потому, что ему это необходимо для собственного выживания, а так, по-братски. Ведь он, оказывается, в своём мире был таким же неудачником, как и ты. Встретились два одиночества.

Да, у нас тут элементы бадди-муви, и это, наверное, могло бы сработать. Но увы. Шутки местами забавные, однако на третий раз хохма в стиле «Можно, мы его съедим?» уже протухает. А парная динамика у симбиота с Броком как-то не особо развита. Поначалу пришелец всячески третирует и унижает носителя, но потом бросает это дело, послушно отказывается жрать кого попало (да и вообще за фильм Веном съедает всего двух человек, и то бескровно), а в финале чуть ли не признаётся Эдди в любви.

ГУБИЛА НАНОСИТ УДАР

Впрочем, и сам Брок не очень-то интересен. Как бы кто ни хаял Тофера Грейса в «**Человеке-пауке 3**», он за меньшее экранное время успел раскрыть своего героя гораздо лучше. Тот был самовлюблённым, мелочным, жалким – в общем, колоритный и запоминающийся персонаж.

А в версии «Венома» это без малого «обычный Джо». Всю его исключительность нам раскрывают буквально на словах. «Ой, дорогой, а помнишь тот случай, который характеризует тебя как завзятого бунтаря?» – «Конечно, родная. А давай ещё расскажем зрителям о том, что я сделал ради тебя, чтобы все поняли, какой я любящий и человечный».

И над этим работали аж четыре сценариста! Том Харди – один из лучших актёров современности, но играть ему тут особо нечего. Зато можно вдоволь побалагурить и покривляться в духе Николаса Кейджа в «**Призрачном гонщике**» (ещё один фильм-побратим «Венома»). И те самые любимые сорок минут Харди, которые вырезали из картины, судя по описанию, содержат ещё больше клоунады. Она, конечно, веселит, но из глаз, того и гляди, польются слёзы.

В НЕКОТОРЫХ эпизодах видно, какой кайф ловит Харди, отыгрывая одержимость. Ну, хоть кому-то приятно...

Про экшен сказать нечего, все основные сцены уже засветили в трейлере. Да, Веном канонично выглядит, канонично двигается, канонично дерётся. Но удовольствие от боевых сцен портит техническая реализация. Сто миллионов – сумма скромная по меркам крупных блокбастеров (хотя у «Дэдпула» было в два раза меньше). Поэтому большая часть битв проходит либо в полумраке, либо в дыму. А когда света хватает, видно, что графика... ну-у-у... тоже передаёт привет из двухтысячных.

■■■

В планах у **Sony** целая киновселенная суперзлодеев Marvel, стоящая отдельно от большой вселенной Disney. Уже анонсированы сольник Крэйвена-охотника и фильм про Шёлк, а буквально через месяц должны стартовать съёмки «**Морбиуса**» с Джаредом Лето в главной роли. Ничего не напоминает? Помните «Тёмную Вселенную» **Universal**, которая должна была вырасти из прошлогодней «**Мумии**»? И где она сейчас? Погребена под обломками провалившегося первого фильма. И паучье чутьё подсказывает, что глобальный проект Sony ждёт такой же финал. ■

«СЛЕНДЕРМЕН»

В НОЧИ НИКТО НЕ УВИДИТ ТВОЙ ФЕЙСПАЛМ

ЕВГЕНИЯ САФОНОВА

Безликого джентльмена в стильном чёрном костюме сотворил в 2009 году пользователь форума Something Awful. Нехитрые манипуляции с фотошопом – и родилась легенда о долгоруком монстре, что гипнотизирует и похищает людей.

Про Слендера пишут страшные истории, снимают ролики и делают игры. Естественно, киношники не могли остаться в стороне: **Sony Pictures** выпустила свою полнометражную картину о Тонком человеке. Режиссёром выступил француз Сильвен Уайт, на счету у которого неплохие сериалы («**Менталист**», «**Древние**», «**Империя**») и несколько посредственных фильмов («**Лузеры**», «**Я всегда знал, что вы сделали прошлым летом**»). «Слендермену», увы, светит только второй список.

ЧЕМ ДАЛЬШЕ В ЛЕС...

В тихом американском городке живут четыре закадычных подружки. Типичные подростки: ходят в школу, флиртуют с мальчиками и коротают вечера за совместным просмотром чего-нибудь. Однажды они находят в интернете видео, которое призывает Слендермена, – ну и, как подобает классическим героиням фильма ужасов, беспечно его открывают.

Спустя неделю одна из них пропадает, а остальных начинают мучить кошмары во сне и наяву. Понимая, что всё это – дело щупалец Слендера, девочки отважно отправляются в ночной лес, где можно связаться с Тонким человеком и попросить вернуть подругу.

Итог этой затеи, как водится, немного предсказуем.

Это не первый полнометражный фильм о Слендермене. Предыдущий выходил в 2015 году, был снят в избитом жанре мокьюментари (некоторые верят, что Слендера можно увидеть лишь через объектив видеокамеры) и не снискал одобрения ни у зрителей, ни у критиков.

Куда успешнее миф о Тонком человеке воплощали в играх. В своё время инди-разработчики наводнили интернет короткометражными ужастиками на тему, но самыми удачными считаются **Eight Pages** и **Slender: The Arrival**. В первой надо убегать от Слендера по тёмному лесу и собирать записки его жертв, вооружившись камерой и фонариком. Вторая игра логически продолжала Eight Pages, но уже имела неплохую картинку, сразу несколько локаций и полноценный сюжет.

Я играла в обе: держа поблизости валидол, дрожащими пальцами щёлкала мышкой, чтобы взять очередную записку, и включала генераторы в катакомбах заброшенного завода, вслушиваясь в тихий топоток, возвещавший о приближении врага. А ещё смотрела летсплеи и видела, как визжат и матерятся от страха даже самые суровые с виду игроки. При всей своей простоте эти игры на ура справлялись со своей главной задачей: они *пугали*. И от фильма хотелось получить если не такие же, то хотя бы близкие впечатления.

Когда смотришь «Слендермена», понимаешь, что хотя бы в Eight Pages (и её многочисленных модах) создатели фильма играли точно. Тут тебе и деревья, сучья которых напоминают щупальца, и колокольный звон, сопровождающий появление монстра... Антураж воспроизведён. А вот главное – атмосферу иррационального ужаса, когда ты без оглядки бежишь от кошмара за твоей спиной, – повторить не удалось.

ДЕМОГОРГОНЫ НЕ ОДОБРЯЮТ

Фильм очень *старается* напугать. В наличии все классические приёмы: скримеры, сюрреалистические видения, игра в кошки-мышки, нагнетающая саспенс. Тревожный эмбиент от Рамина Джавади, композитора «**Игры престолов**», вроде бы уместен (хоть музыка в титрах и до боли похожа на заглавную тему «**Реквием по мечте**»), но даже самые напряжённые сцены тут выглядят слишком дёшево и предсказуемо, чтобы вызвать настоящий страх. И не в последнюю очередь – из-за посредственной актёрской игры.

Хотя начало ленты отчасти напоминает «**Очень странные дела**», быстро понимаешь, что это иллюзия: по части атмосферы сериал даст «Слендермену» сто

очков вперёд, а Милли Бобби Браун в одиночку переиграет весь каст фильма на раз. Юные дарования визжат так же неубедительно, как и изображают сумасшествие, а со временем их нарочитые вопли начинают так раздражать, что искренне благодаришь Слендера за очередное убийство. Героиня Джулии Теллес и вовсе полфильма ходит с неизменной задумчивостью на лице: как будто перед съёмками вместо уроков актёрского мастерства штудировала все части **«Сумерек»**.

Но справедливости ради скажу, что даже талантливые актёры едва ли сумели бы вытянуть подобные роли. Персонажи не просто блеклые – они *никакие*. Это картонки, созданные с одной целью: быть убитыми (да и то за кадром). Им не удосужились прописать хоть сколько-нибудь берущие за душу характеры и биографии – изо всех возможных личностных качеств девчонок наделили разве что исключительной глупостью. Она же работает и основным сценарным двигателем.

Кроме того, многие сюжетные арки просто не довели до конца, и непонятно, что тому виной: сценарий или монтаж. К примеру, гибель одной из девочек показали в трейлере, однако из финальной версии вырезали подчистую. В картине её судьба остаётся неизвестной: мы расстаёмся с героиней в тот момент, когда она безучастно пялится в окно. Лента и так разваливается на куски, вместо стройного сюжета являя бессмысленные блуждания героев от одной сцены к другой, но куда бы эти герои в итоге ни пришли, нам и этого рассказать не соизволят!

А БЫЛ ЛИ СЛЕНДЕР?

Вместе со сценами смертей монтажные ножницы вырезали и ответ на главный вопрос: что же такое Слендер? Материален Тонкий человек или нет? Могут его щупальца убивать, или он лишь насылает безумные видения, чтобы ты задушил себя собственными руками? Найдут ли однажды в лесу тела пропавших девушек, или жертвы Слендера исчезают бесследно?

При желании в фильме можно найти подтверждение любой теории. Создаётся ощущение, что режиссёр так и не решил, что хочет сказать, и предпочёл нагнать туману. Но в этом тумане затерялись как связность, так и логика повествования. А ещё, как ни грустно, сама харизма Слендермена: о нём рассказали до обидного мало, а то, что всё-таки озвучили, осталось слишком нескладным, чтобы зритель мог смотреть на длиннорукого джентльмена с суеверной дрожью. В результате смех в зале звучал куда чаще, чем можно ожидать от фильма ужасов, и вовсе не на тех моментах, которые задумывались смешными.

Самое забавное, что ещё в 2012 году вышла вполне достойная экранизация легенды о Слендере. Судите сами: есть некий монстр, который гипнотизирует и порабощает детей. Невидимый человеческому глазу, но фиксируемый на фотографиях и видеозаписях. В чёрном костюме и белой рубашке, с серым лицом без рта...

Правда, это вовсе не Тонкий человек. Это Багул из фильма **«Синистер»**. И, в отличие от «Слендермена», этот ужастик способен пощекотать нервы – настолько, что после просмотра вам не захочется гасить свет в коридоре. Мало ли, придётся ночью выйти из спальни и окунуться в объятия недружелюбной темноты!

■ ■ ■

Увы, «Слендермен» больше подростковая комедия, чем фильм ужасов. Он не сумел достойно преподнести ни один из своих элементов: ни пугающую атмосферу маленького городка, где творится чертовщина, ни интригующий сюжет о монстре, ворующем детей, ни героев, что ему противостоят, ни даже самого монстра. Можно посмотреть, если вдруг захочется убить вечер за стереотипным скверным ужастиком, но и в этом случае нет никаких гарантий, что вы получите удовольствие. ■

ПОЧЕМУ ПОГИБЛА TELLTALE GAMES?

АННА БРАСЛАВЕЦ, ПЁТР НЕНОВ, ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА

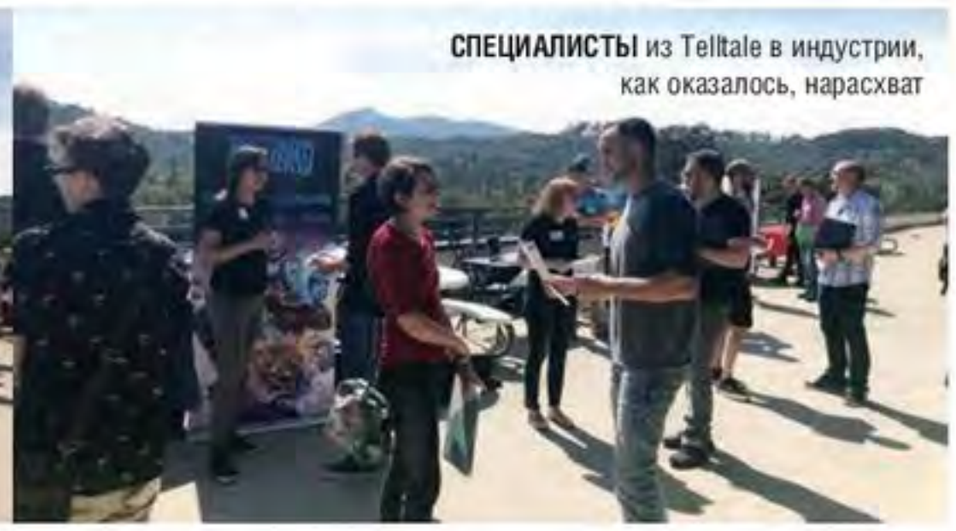
Многими любимая **Telltale Games** объявила себя банкротом и прекращает своё существование – такая информация появилась в сети 21 сентября 2018 года. Хозяева студии распустили 90% работников и отменили ранее анонсированные проекты, а последние двадцать пять человек остались в штате только для того, чтобы доработать **Minecraft: Story Mode**. Правда, через две недели на поиски новой работы отправили и их: судьба интерактивного сериала для Netflix теперь тоже под вопросом.

Вслед за официальными новостями в открытый доступ полились откровения бывших сотрудников Telltale – разработчики, обиженные увольнением без предупреждения, жаловались на ужасные условия работы и жестокое руководство. Правда, о «погорельцах» поспешили позаботиться другие игроки рынка: **Blizzard**, **Insomniac Games**, **EA**, **Riot Games**, **2K** и прочие крупные компании устроили ярмарку вакансий для уволенных работников прямо на крыше бывшего офиса Telltale. Талантам сценаристов и геймдизайнеров распавшейся студии наверняка найдётся достойное применение, но факт остаётся фактом: мир попрощался с TTG в том виде, в котором мы её полюбили, а значит, самое время вспомнить о том, что она после себя оставила.

НЕМНОГО ИСТОРИИ

Telltale Games выпустили свой первый проект в 2005 году – аж тринадцать лет назад, – и это была карточная игра про покер **Telltale Texas Hold'em**. Да, известные всему миру создатели всевозможного интерактивного кино начинали совсем не с него. Первыми успешными проектами студии, о которых вы, скорее всего, уже слышали, были игры про детективов **Сэма и Макса**. Бесшабашный кролик и собака в костюме попадали в дурацкие ситуации, шутили на грани фола и решали нетривиальные головоломки.

Помимо примитивных азартных развлечений и уморительных квестов, в послужном списке TTG вы найдёте детективную серию **CSI**, единичные **Back to the Future: The Game**, **Jurassic Park: The Game** и прочие примечательные игры вроде **Tales of Monkey Island**.



СПЕЦИАЛИСТЫ из Telltale в индустрии, как оказалось, нарасхват

СЭМУ И МАКСУ уже много лет, но благодаря простому визуальному стилю всё и сейчас смотрится неплохо

Но даже в ранних играх уже виден характерный почерк студии. Во-первых, TTG не создают собственные миры. За всю историю компания только дважды использовала полностью оригинальных персонажей – для упомянутого покерного симулятора и для ранней **Puzzle Agent**, – а в дальнейшем сценаристы Telltale предпочли работать с уже успешными франшизами. Во-вторых, повествование и тогда чаще всего дробили на эпизоды и подавали игроку порционно.

Обоим этим правилам подчиняется и самая популярная и растиражированная серия студии – **The Walking Dead**. Игра-кино про зомби-апокалипсис принесла Telltale небывалый успех и славу: повествование с упором на вариативность, перемежающееся QTE, оказалось идеальным форматом для подачи напряжённого сценария. Игрокам приходилось думать над каждым ответом в диалоге и любым побочным действием, потому что на любой их чих игра могла ответить не сулящей ничего хорошего надписью «%Персонаж% это запомнит». Все трагические смерти героев оказались полностью на нашей совести, как и любые неприятности – или, наоборот, успехи.

Аудитория хорошо приняла новинку, и производство подобных проектов поставили на поток. **The Wolf Among Us**, **Tales from the Borderlands**, **Game of Thrones**, **Minecraft: Story Mode**, **Batman, Marvel's Guardians of the Galaxy**, продолжения «Ходячих» – TTG успели рассказать с десяток отличных (или, по крайней мере, неплохих) историй о знакомых широкой публике персонажах.

Правда, ни одна из последующих игр так и не смогла повторить ошеломительный успех первого сезона The Walking Dead. Из-за финансового провала истории про искателей Хранилища пришлось отменить вторую часть Tales from the Borderlands, хотя концовку первого сезона оставили открытой явно в надежде на продолжение. Кубические приключения в сеттинге Minecraft пережили два сезона. Но дольше всех протянула именно зомби-эпопея: на данный момент в серии вышли три полноценных сезона, одна дополнительная сюжетная ветка и два эпизода финального четвёртого сезона, в разгаре выпуска которого Telltale как раз и остановила работу.

И запланированное продолжение культового «Волка», о котором годами молили фанаты, и намётки для будущей игры по вселенной **«Очень странных дел»** накрылись медным тазом. Из-за чего компания так резко пошла ко дну? Неужели нельзя было предвидеть банкротство? До сих пор неясно. Говорят, что у студии сорвались важные переговоры с **Netflix**, которые могли бы вытянуть Telltale из финансовой ямы – ну, или хотя бы позволить ей ещё немного продержаться на краю пропасти.

Но проблема была явно не только в деньгах: сразу после волны увольнений топ-менеджеров компании

БОЛЬШАЯ история в четырёх картинках

ДО ВОЗНИКНОВЕНИЯ узнаваемого «комиксового» стиля проекты Telltale выглядели вот так

ВСКОРЕ ПОСЛЕ закрытия студии в сеть утекли рабочие фрагменты из безымянного проекта по сериалу «Очень странные дела», который многие называли идеальным сеттингом для механик Telltale

ЭКСПЕРИМЕНТЫ с визуальным стилем не всегда оказывались удачными. Пластилиновые «Стражи» мало кого впечатлили

начали обвинять в свинском отношении к работникам, которых выставили за дверь без выходного пособия и с истекающей медицинской страховкой (бывшие сотрудники даже подали коллективный иск), а ещё появились инсайды про бесконечные кризисы и чудовищно непрофессиональное руководство.

К завершению уже начатых процессов разработки Telltale тоже не подготовилась. **The Walking Dead: The Final Season** с грехом пополам передали студии **Skybound**, пообещав, что сезон всё-таки завершат, а остальные проекты попросту забросили.

В ПОИСКАХ ФАНАТОВ

Почему у игроков так резко возник и так же резко пропал интерес к проектам Telltale, можно только гадать. Ярых ненавистников у их интерактивного кино не было никогда – но, как выяснилось, и фанатов студии тоже недоставало. Нельзя сказать, что механика, не менявшаяся последние несколько лет, себя изжила: жанр интерактивного кино сложно изобрести заново, да и играют в проекты TTG, в конце концов, совсем не ради захватывающих поединков в QTE. При этом цены оставались в рамках разумного, а графика не требовала последних поколений

ФИНАНСЫ И ПОСТОЯННЫЙ АВРАЛ

В июне 2007-го Telltale Games привлекли $6 млн инвестиций, и вплоть до 2012 года инвесторы не были уверены в оправданности своих вложений. Окончательно убедил их только успех The Walking Dead: её продажи превзошли все ожидания и наконец вывели компанию на новую ступень развития. За период с 2012 по 2017 годы количество работников Telltale увеличилось со 100 до 350 человек, компания начала разрабатывать и выпускать по несколько игр одновременно, а вложения инвесторов только росли.

На первый взгляд всё выглядит как история успеха. Но руководители компании не умели и никогда не учились управлять таким большим количеством людей, проектов и финансов. Возможно, Telltale подвело именно это.

Обычно при создании AAA-проектов период аврала (когда все работают почти без выходных по 11-14 часов в день) длится несколько месяцев до завершения игры. Но на протяжении последних семи лет из-за эпизодической структуры игр разработчики студии находились в состоянии аврала *постоянно*. Прибыль росла, но всё-таки не соответствовала скорости развития компании, а немалый процент от продаж ещё и доставался **DC**, **Gearbox**, **HBO** и другим правообладателям популярных франшиз.

В 2017 году пост президента компании занял ветеран индустрии видеоигр Пит Хоули. Он попытался удержать корабль Telltale на плаву: поставил задачу уменьшить количество игр, выпускаемых за год, при этом повысив их качество. Под его же руководством провели и «реструктуризацию» – тогда из компании уволили 90 работников. Но, как мы теперь знаем, было уже поздно: спустя год Telltale уже не могла платить зарплаты ни одному из оставшихся сотрудников. Остаётся надеяться, что их печальный опыт послужит уроком для начинающих игровых разработчиков.

ДЛЯ ТЕХ, КТО В ТАНКЕ: ТРИ ЛУЧШИХ ПРОЕКТА TELLTALE ЗА ВСЮ ИСТОРИЮ СТУДИИ

Tales from the Borderlands

Если вам нравится **Borderlands** (или хотя бы не раздражает специфическая графика), то это игра для вас. И не важно, знаете ли вы оригинальную вселенную, – удовольствие получите в любом случае. Это очень уместное сочетание чёрного юмора, романтики, отсылок, трогательных моментов и совершенно отвязных приключений, во время которых невозможно не смеяться в голос. Саундтрек к каждому эпизоду почти наверняка попадёт к вам в плеер: музыкальное сопровождение настолько соответствует атмосфере вселенной, что песни начинают плотно с ней ассоциироваться.

Играть, в отличие от других проектов Telltale, предстоит сразу за двоих: хитрого, но наивного программиста Риза, который до визита на Пандору, что называется, пороху не нюхал, и очаровательную мошенницу Фиону, которая в криминальной атмосфере опасной планеты чувствует себя как рыба в воде. Оба мечтают о несметных богатствах и жизни без забот, оба нечисты на руку и готовы идти по головам (друг друга). Вместе с ними игроку предстоит пережить большое приключение с инопланетными технологиями, сокровищами, межгалактическими аферами и виртуальным Красавчиком Джеком – самым обаятельным негодяем всех времён и народов.

The Wolf Among Us

«Волк среди нас» – игра по не очень популярному в России комиксу Fables (на русском его, к слову, начали издавать только после игровой премьеры TWAU), где сказочные существа пытаются выживать в реальном современном мире. Принцессы, страшные монстры и говорящие животные строят совместный быт в небольшой общине, понемногу используют магию, кое-как зарабатывают на жизнь – и пытаются ничем не выделяться.

Но разве может быть спокойным район, где бок о бок живут Золушка, Чудовище, Синяя Борода и, скажем, Маугли? Держать свою диаспору в относительном порядке пытается суровый шериф Бигби (он же Big Bad Wolf, тот самый Злой и Страшный Волк из сказки про Красную Шапочку) на пару с прекрасной чиновницей Белоснежкой. Вместе они следят за порядком и соблюдением законов, наказывают плохих парней и раскрывают зловещие тайны.

The Wolf Among Us с гордостью носит звание детектива: сюжет здесь держит в напряжении до конца, да и в самом финале ещё поддаёт жару, переворачивая всю историю с ног на голову. Обман, заговоры и клеветники ждут шерифа на каждом шагу, а магия путает все улики: то, что кажется неопровержимым фактом в первом эпизоде, уже во втором становится ловушкой. К счастью, Бигби не только силён, но и умён: он раз за разом докапывается до сути происходящего, изредка позволяя игроку самому сделать выводы насчёт мотивов персонажей. Очень жаль, что вторая часть истории так и не выйдет: первый сезон закончился, как нетрудно догадаться, на самом интересном месте.

The Walking Dead

Кто в 2018 году ни разу не смотрел «Ходячих мертвецов»? Или не читал комикс? Если вы хоть сколько-то неравнодушны к историям про выживание в зомби-апокалипсисе (и даже если вашу планку качества навеки задрала к небесам **The Last of Us**), оцените The Walking Dead: The Game – это история о дружбе, предательствах, человечности и жажде к жизни.

Бывший учитель Ли и восьмилетняя Клементина познакомились во время нападения живого мертвеца на временное убежище девочки – и подарили игрокам дуэт, способный растопить сердце даже самого сурового критика. Они путешествуют, спасают друг друга, учатся выживать, находят новых друзей и побеждают врагов. В общем, добрая история, в которой время от времени кто-нибудь обязательно умирает.

Игра отлично передаёт плотную атмосферу постоянной опасности: повсюду бродят ходячие мертвецы, а последние оставшиеся в живых люди, загнанные в угол большой бедой, норовят воткнуть нож в спину. Никогда не знаешь, кому можно доверять, а кому нет, и сценаристы с блеском этим пользуются.

железа, и погрузиться в атмосферу любимого мира можно было хоть на старом ноутбуке или даже смартфоне.

Иллюзию вариативности тоже не назовёшь серьёзным недостатком: о том, что толковый цепляющий сюжет тяжело выстроить на разветвлённых «рельсах», говорилось уже не раз и не два. Да и какая, в конце концов, разница, насколько сильно твои решения влияют на концовки, если ты всё равно исправно паникуешь в каждом эпизоде, судорожно пытаясь выбрать меньшее из зол? Игры Telltale привязывают к себе не яркими финалами, а именно ощущением погружения в личную историю на протяжении её развития. С этим отлично справлялись не только самые яркие сеттинги студии, но и более слабые проекты наподобие «Игры престолов».

Цепляющие сюжеты, которыми заработала себе славу The Walking Dead, никуда не пропали: конечно, с расширением производства появились и откровенно проходные игры – те же «Стражи галактики» сильно разочаровали и фанатов вселенной, и почитателей Telltale, – но примерами The Wolf Among Us и Tales from the Borderlands студия убедительно доказала, что способна выдавать качественный контент далеко за рамками вселенной «Ходячих».

Тем не менее не окупились ни та, ни другая. TTG пробовали снова и снова, открывая «филиалы» в других популярных вселенных, но, видимо, именно этим и загнали себя в гроб: возможно, сосредоточься студия на углублении самых успешных своих проектов, она избежала бы и резкого роста, и будущего банкротства.

Неясно, что именно заставило руководство студии так загнать всех своих сотрудников. За чем они гнались? За реализацией творческого потенциала вселенных, попадавших к ним под раздел? За наградами, портфолио, опытом? За откровенно скромными прибылями?

Сейчас это уже неважно: что бы ни гнало Telltale вперёд, оно заставило их позабыть о том, что в долгосрочной перспективе интенсивное развитие ценнее экстенсивного. За сколько бы франшиз они ни брались, получалась одна и та же игра со старым движком и слабеющей иллюзией выбора. Из раза в раз старая песня – на новую у них просто не было ни времени, ни сил.

Обидно, друзья. Некогда светлые умы Telltale единолично совершили революцию в области интерактивного повествования – но плод этой революции, та самая «игра от Telltale», обрёк руководство студии на фатальную боязнь каких бы то ни было рисков. Изобретя нечто по-настоящему инновационное, коллектив встал на месте как вкопанный: имея в руках столь гибкую, податливую для адаптаций форму, он взялся искать тысячи содержаний. Но не получилось – и никогда не получилось бы.

Потому что игровая индустрия – как один большой аренный шутер: если ты стоишь на месте, то ты умираешь. Возможно, не сразу, но наверняка – и Telltale слишком поздно это поняла. ■

10 ЛУЧШИХ ПОШАГОВЫХ ТАКТИЧЕСКИХ ИГР

ИГОРЬ СТЕБЛИНОВ

Жанр пошаговой тактики вновь становится актуальным. Успех ремейков некогда популярных игр и удачные компании на Kickstarter это подтверждают. Новые проекты выходят регулярно, завоёвывая признание критиков и простых пользователей. По случаю релиза необычной I'm not a Monster мы отобрали десятку знаковых и попросту крутых представителей жанра. Сразу предупреждаем: в топе не будет «Цивилизации» или Master of Orion. Сегодня речь пойдет об играх, которые концентрируются на боевых столкновениях небольших отрядов, играх, побеждать в которых приходится с помощью ума, смекалки и тактики. Заинтригованы? Тогда начнем!

ДЕСЯТОЕ МЕСТО – «ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM»

Кто бы мог подумать, что игра от российского разработчика **Nival** окажется настоящим хитом и законодателем жанра. Да наверное многие, ведь на тот момент студия уже была довольно известна. **«Операция Silent Storm»** рассказывает о спецотряде времён Второй мировой. Дух масштабного военного конфликта ощущается каждую секунду, а игрок, подобно настоящему командиру, планирует очередную вылазку на вражескую территорию.

Технически и геймплейно игра в далеком две тысячи третьем году могла удивить... Правда, иногда впечатление портило появление уберсолдат в экзоскелетах. Элементы фантастики пришлись по вкусу далеко не всем. Некоторые противники обладали почти читерскими способностями, а само появление невообразимой техники из будущего сбивало представление об игре, которая уж очень подробно обрисовывала главное противостояние двадцатого века. В остальном же Silent Storm осталась в памяти многих как проект, что внёс большой вклад в индустрию.

ДЕВЯТОЕ МЕСТО – XENONAUTS

Xenonauts – превосходный клон **X-COM: UFO Defense**. Настолько превосходный, что мы решили поместить в топ именно его, а не оригинальную игру. Проект оказался не просто калькой, а скорее развитием идей UFO Defense. Правда, похожи они были, как однояйцевые близнецы. Опять же спрайтовая графика, хоть и в высоком разрешении, почти тот же интерфейс. Систе-

ма быстрого реагирования засекает НЛО, и понеслась. Первый контакт, и вы тут же погружаетесь в противостояние спецподразделений и инопланетян. В первой же стычке с пришельцами, вероятнее всего, вы свой отряд потеряете. Игра оказалась невероятно сложной. Хардкорная тактика придётся по вкусам фанатам того самого X-COM, но точно не массовому игроку. Здесь всё решают подготовка и проработка плана, которому вам придётся следовать шаг за шагом. И если что-то вдруг пойдет не так, то пиши пропало. Внеземные существа с легкостью выносят застигнутых врасплох бойцов.

ВОСЬМОЕ МЕСТО – LASER SQUAD NEMESIS

Серия **Laser Squad** не так уж известна в СНГ, но от того она не становится хуже. В топ можно было поместить и самую первую игру франшизы, но мы решили остановиться на **Nemesis**.

В целом, это стандартный тактический экшен, но с одной поправкой... Laser Squad Nemesis – многопользовательская игра. Выдающийся геймдизайнер Джулиан Голлоп, который, к слову, создал и серию X-COM, выстроил систему, которую эксплуатировали ещё годами.

На этот раз игрок может взять на себя роль и защитника человечества, и инопланетного захватчика. Тут вам на выбор и мощные мехи, и быстрая пехота, и рой пришельцев. Рой в прямом смысле. Тактика у всех разная, и от того, кто окажется в вашем отряде, зависит и геймплей. Кому-то придется подбираться к врагу поближе и устраивать засады, а кто-то сможет окопаться на почтительном расстоянии и использовать крутые космические пушки вместе с телекинезом.

К сожалению, с две тысячи шестого года Nemesis обновлений не получала, но некоторые энтузиасты до сих пор в неё играют. Немудрено, ведь геймплей даже спустя годы остается таким же увлекательным... Опять же, много ли вы знаете мультиплеерных пошаговых тактических игр?

СЕДЬМОЕ МЕСТО – INTO THE BREACH

От создателей **Faster Than Light** ожидали чего-то изумительного. И не зря. На первый взгляд **Into the Breach** может показаться простой, чуть ли не примитивной, но пусть внешний вид вас не пугает. Это настоящая жемчужина жанра с продуманным до мелочей геймплеем.

Игра во многом напоминает шахматы, в том числе и визуально. Ваша техника располагается на отдельных клеточках, на других поджидают вездесущие жуки. Но у них есть целый ворох фишек, которыми они точно могут удивить. Например, вы делаете ход, и тут оказывается, что из-под земли вылезает еще один противник. Прямо под вами. Тут нужно изучать тактику всех видов и продумывать каждый ход.

При этом игровой процесс становится другим, стоит заменить комплект мехов в отряде. Жаль только, что в плане продолжительности проект почти так же скромен, как и в плане визуала. Но тут на выручку приходит реиграбельность. В Into the Breach можно возвращаться снова и снова, пробуя разные, порой неочевидные тактики. Например, нигде не говорится, что крюком с тросом можно притягивать не только врагов, но и свою же технику. И это только одна скрытая фишка из множества.

ШЕСТОЕ МЕСТО – VANDAL HEARTS

Через пошаговые схватки **Vandal Hearts** рассказывает историю, наполненную духом средневековых войн. Пока ваш отряд сражается на поле брани, на политической арене плетутся интриги и планируются заговоры.

Игра очень уж похожа на Final Fantasy Tactics, но нужно учесть, что во многом именно Vandal Hearts стала источником вдохновения для спин-оффа знаменитой серии. Бойцы в команде уникальны, пусть и укладываются в рамки довольно стандартных классов. Зато нет ни одного ненужного героя. Баланс рассчитан до мелочей.

LASER Squad Nemesis

INTO the Breach

И почти для каждого нового боя вам придется придумывать новую тактику.

В свое время Vandal Hearts стала ступенью на пути развития жанра, толково реализовав и разложив по полочкам накопленные идеи. Если вы вдруг решитесь поиграть в неё сейчас, то вряд ли она вас разочарует... При условии, что вы не придирчивы к графике. В остальном же это эталонная пошаговая тактическая RPG из девяностых.

ПЯТОЕ МЕСТО – JAGGED ALLIANCE 2

В своё время вторая часть серии Jagged Alliance наделала немало шуму, особенно на постсоветском пространстве. Сиквел во многом повторял формулу оригинала, но делал её глубже в каждом отдельном аспекте. Наёмники стали колоритнее, интерфейс и управление удобнее. К игре не нужно было привыкать – всё сделано на интуитивном уровне. Но вот учиться сражаться приходилось. Наём бойцов, выбор перков и оружия – всё это требовало от игрока внимания и расчёта. Но и увлекало не меньше, чем сражения с солдатами королевы Дейдраны.

Да и само банановое государство Арулько тогда, в девяносто девятом году, многих поражало глубиной проработки. Приходилось общаться с местными, тренировать народное ополчение, да и сами действия игрока отражались на мире. Например, вернувшись на место боя, вы могли бы застать там развалины, тела поверженных врагов и ворон, кружащих над ними. **Jagged Alliance 2** стала объектом настоящего культа. А доказательством народной любви служат десятки модов, которые бережно передавались на дисках из рук в руки.

Жаль, что с тех пор были лишь провальные попытки воскресить великую серию. Вся надежда на **THQ Nordic**. Хотя... надежды не очень много.

ЧЕТВЁРТОЕ МЕСТО – SHADOWRUN: HONG KONG

Shadowrun не похожа на большинство игр в топе. Это не просто пошаговая тактика, но и продвинутая ролевая игра, к тому же в уникальном сеттинге, где киберпанк переплетается с фэнтези. Здесь эльфы ходят в строгих костюмах, гномы взламывают системы безопасности, а орки вооружены не секирами, а дробовиками. Главное отличие этой Shadowrun от предыдущих частей серии заключается в том, что Гонконг в разы масштабнее. И речь идёт не о квадратных километрах, а о возможностях, которые предоставляет игра. Здесь вам и целое поле для тактических уловок, и масса разветвлённых диалогов. Да и написана игра отменно... Почти так же, как и скроена. Разве что сценарий местами провисает.

Геймплейно игра напоминает всё тот же Jagged Alliance. Вы так же готовите отряд, выбираете бойцов и прочее. Вот только на поле боя действовать приходится иначе. У вас ведь не отряд наемников, а головорезы из Гонконга. Каждая вторая схватка начинается неспешно. Вы ищете пути решения головоломки, выбираете, как выкарабкаться из очередной сложной ситуации... А потом внезапно всё будто бы ускоряется и клубок мгновенно распутывается. У этой игры своя, особая, динамика.

ТРЕТЬЕ МЕСТО – INVISIBLE, INC.

Это игра, которую многие критики назвали дизайнерским чудом. Да, во многом это калька со многих других тактических игр. Вам придется прятаться, красться и обманывать врагов, используя довольно стандартные для жанра приемы, но... То, как мастерски канадские разработчики из Klei Entertainment завязывают стелс на пошаговой механике, поражает.

Каждый уровень – задачка на внимательность и смекалку. Вас не ведут за ручку, а предоставляют целый ворох возможностей на выбор. Вся игра – это подготовка к одной последней миссии. Это и сюжетно обосновано, и отлично реализовано. По сценарию на вашу разведывательную организацию совершили нападение и часть агентов была схвачена. Поэтому в распоряжении у вас всего два оперативника. Да, по ходу игры можно будет освободить ещё парочку, но если вдруг доступных бойцов убьют, то всё. Начинайте игру заново.

Геймплей в Invisible, Inc. вышел свежим и динамичным, но он – не главное достоинство игры. Как мы уже сказали, тут во главе угла дизайн. Разработчики мастерски использовали цвета и формы, создав свой уникальный стиль. Именно он и заставит вас переигрывать Invisible, Inc. Раз за разом. Благо детали миссий и уровни процедурно генерируются для каждого прохождения.

ВТОРОЕ МЕСТО – DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Divinity: Original Sin стала приятным сюрпризом для всех поклонников RPG старой школы. Но сиквел не только не уступил предшественнице, но и превзошёл её по всем параметрам. Детище **Larian** уже занимает почётные места в списках лучших проектов последнего десятилетия, а мы даже назвали его лучшей игрой прошлого года. Отличная механика, проработанный и глубокий лор и великолепная графика. Все это про **Divinity: Original Sin 2**.

Но не в последнюю очередь это ещё и превосходная тактическая игра с пошаговыми боями. Как и первая

DIVINITY: Original Sin 2

INVISIBLE, Inc.

XCOM: Enemy Unknown

часть, сиквел делает упор на взаимодействие с окружающим миром, который подчиняется законам физики и химии. Мешает дверь? Сожгите её! Враг стоит у пирамиды из ящиков? Свалите их ему на голову. Бейте молнией в лужи, воспламеняйте горючий газ, отравляйте воздух – десятки навыков и заклинаний вам в помощь.

ПЕРВОЕ МЕСТО – XCOM: ENEMY UNKNOWN

Да-да, именно X-COM оказывается на первом месте. Но удивляться этому не стоит. Именно эта серия игр в большей степени повлияла на жанр пошаговой тактики. И в топе вы уже не раз встречали её название.

На первом месте легко могла оказаться оригинальная игра из девяностых, но **Enemy Unknown** заслуживает звания не меньше. В конце концов, именно эта часть франшизы ответственна за возвращение жанру былой славы.

Firaxis Games не просто возродили то, что было создано двадцать лет назад. Нет, они стали настоящим примером для всех создателей ремейков, дав новую жизнь именно изначальной идее. Игра сохранила атмосферу и дух той самой X-COM, но при этом была модернизирована и адаптирована под современных игроков.

Геймплей преобразился и стал в большей степени интуитивным. Схватки с инопланетными захватчиками затягивают и не отпускают. К тому же искать выход из патовых ситуаций стало гораздо увлекательнее. Хардкор точечно и аккуратно смешан с доступностью.

Разновидностей инопланетян действительно много, и все они уникальны. Каждый бой с ними превращается в отдельную маленькую историю, которая бы сошла за эпизод научно-фантастического сериала. А если ещё изучить досье своих бойцов, то он может превратиться в настоящую драму. С первого контакта и до завершения кампании вы можете потерять немало оперативников. И каждая потеря воспринимается как личная. Чтобы в живых осталось как можно больше соратников, придётся выучить повадки противника и способности всех своих бойцов.

Глобальная часть не менее увлекательна. Менеджмент отнимет немало времени, но и подарит массу эмоций. Стоит упомянуть и дизайн Enemy Unknown, который теперь копируют все кому не лень.

У Firaxis получилось создать почти идеальный ремейк, сохранивший и приумноживший дух оригинала. Заслуженное первое место.

■■■

Мы отобрали самых заметных представителей жанра тактических стратегий. Все эти игры уже давно заслужили свою репутацию и по-своему изменили индустрию. Недавно вышла I'm not a Monster, которая обещает перетряхнуть уже знакомую формулу. В ней вам предстоит взять под своё управление либо человека, либо пришельца и сыграть в своеобразный аналог «Мафии». Ведь никто в команде не знает, какую личину примерили коварные инопланетяне. Противника нужно будет вычислять как раз по тактическим уловкам. Что ж, звучит довольно нетривиально. Если реализация не подкачает, то, может, и этот проект пополнит наш топ. ■

ЗАПАДНАЯ (НО НЕ ДИКАЯ)

ИСТОРИЯ СЕРИИ DESPERADOS

ДАРЬЯ БУДАНОВА

В середине 1960-х «долларовая трилогия» Серджио Леоне открыла миру спагетти-вестерны, отчего к мифологии Дикого Запада ещё прочнее приросли пончо, салуны и выстрелы от бедра. Мода на ковбоев неизбежно добралась и до видеоигр: GUN, Red Dead Redemption, серия Call of Juarez...

Но все они были «после». «До» была **Desperados**. Серию забросили ещё в 2007-м, и продолжения никто не ждал. А оно будет! Причём занимаются им не абы кто, а авторы **Shadow Tactics**! Уже в следующем году банда Купера снова покажет жестоким головорезам, кто тут быстрый, а кто мёртвый.

Вспомним же, как всё начиналось.

DEAD OR ALIVE

Джон Купер – охотник за головами, а потому, узнав о награде за поимку жестокого бандита Эль-Диабло, он тут же берётся за дело. Но лезть на цель в одиночку глупо, так что ковбой решает позвать на дело старых друзей. Правда, сперва их нужно разыскать. Оказывается, одного вот-вот повесят, другому угрожают расправой за шулерство, а третий, получив по голове от своего хозяина-рабовладельца, валяется в отключке в каком-то амбаре.

Все беды товарищей Купера свалились на них из-за собственной изобретательности. Сэм, к примеру, держит за пазухой змею, которая бросается на любого, кто её тронет. Санчес рад усыпить бдительность врага текилой, а Док – отвлечь дозорных на самодельное пугало. Взлом, метание ножей и стрельба (из уникального оружия, к слову) им тоже не чужды – в распоряжении каждого персонажа по пять-шесть навыков.

РУЧНУЮ ОБЕЗЬЯНКУ Мии зовут Леоне, в честь «совершенно неизвестного» режиссёра

Нечто похожее было в военной тактике **Commandos** про отряд диверсантов, которые во время Второй мировой прошагали от Норвегии до Северной Африки. Из неё **Spellbound Entertainment** и стянули архетипы персонажей и главные геймплейные решения, «допилив» проседающие механики.

Вот взять, к примеру, «поле зрения» врага. Цвет конуса (зелёный, жёлтый, красный или пурпурный вместо статичного «зелёного» в Commandos) показывает степень подозрительности NPC, и игрок получает пару лишних секунд на то, чтобы активировать подходящий навык. В такие моменты макросы, ещё одно нововведение, оказывались очень кстати: записав для персонажа определённую последовательность действий,

ИЗ-ЗА СХОДСТВА с Commandos студию Spellbound не раз обвиняли в плагиате

И ВСЁ ЖЕ оригиналом можно восхищаться бесконечно...

её можно было запустить в любой момент. Мелочь, а игроку приятно.

Новый ИИ добавил в игру и другие фишки: шаги перестали быть бесшумными, с наступлением ночи у стрелков появился штраф к меткости, а гражданские, если вы вели себя подозрительно, тут же поднимали тревогу. Предметы после их использования (к примеру, чучело Дока) приходилось подбирать, а врага, перед тем как бросить под кустом в отключке, связывать – иначе очнётся и сбежит!

Разнообразные локации вкупе с разными целями и наборами персонажей заставляли каждый раз придумывать новую тактику. Конечно, в игре хватало багов, и временами с их помощью можно было пролететь половину уровня. Но благодаря необычному и неплохо продуманному геймплею отлавливать эти баги было интересно; как-никак это ж значит разом обхитрить и разработчиков, и самого Эль-Диабло!..

Нет, ну правда, кто не устраивал массовое убийство, подложив змею за угол в узком коридоре?..

Яркая, хоть и пиксельная картинка неизменно радовала. Каждая прогнившая доска была прорисована до последней зазубринки. Но на хорошем визуальном дизайне разработчики не остановились. У героев, помимо уникальных навыков, были характеры, прошлое, отличное чувство юмора и чудны́е привычки. С этими ребятами было легко вляпаться в любую авантюру.

За это и полюбили оригинальную Desperados. Смотришь на неё сегодня и вроде сразу примечаешь и странные игровые решения (вспомним воздушный шар с газом, что проплывает над врагами), и «буксирующих» на трупах NPC. Но все эти мелочи почему-то не бросаются в глаза, а только распаляют желание сохранить игру в памяти такой, какой она была в начале нулевых.

В СИКВЕЛЕ
Купер уж больно походит на Клинта Иствуда!

В ПОЛЫМЯ

Через пять лет, надеясь повторить успех первой части, Spellbound выпустили **Desperados 2: Cooper's Revenge**. Следуя моде, они сменили изометрию на 3D, добавив заодно вид от третьего лица. Но если издалека он смотрелся неплохо, то вблизи игра походила на очень хромой фанатский мод. От визуальных ужасов спасало только колесо прокрутки: отдалил камеру, и плакать уже не хочется.

HELLDORADO задумывалась как улучшенная версия «Мести Купера». Но игра настолько изменилась, что ей дали новое название

ГЕКТОР ОХОТНИК, он мастерски расставляет медвежьи капканы и переносит два тела зараз

Продвинутый ИИ оригинальной игры ушёл на покой. Враги вмиг отупели, перестали замечать исчезновение товарищей и пару минут спустя задумчиво рассматривали их трупы. А в случае атаки – паровозиком шли под пули. Впрочем, как только банда нового злодея, Гудмана, разрасталась до небольшого батальона, враги, хоть и недалёкие, уже брали числом: меткость их совсем не страдала. Проходить игру стало скорее нервно, нежели интересно, а победа нередко оказывалась результатом удачного стечения... багов.

Все эти недоработки разом убили дух оригинала, превратив его в недошутер с корявым управлением. Да что там: даже открыть дверь, держа в руке револьвер, было нельзя! Как и отдать приказ другому персонажу, не переключившись на тактический режим. Изометрическая камера немного исправляла положение, но проблемы трёхмерного движка не решала: фигурки часто застревали в текстурах и не «попадали» в собственные скрипты

Решившись на модный эксперимент, разработчики почти потопили серию. Почти – потому что они всё-таки поставили пару сцен в духе оригинала. Но от этого становилось ещё грустнее. Тянуло выключить игру и запустить первую часть. Казалось, Desperados было не спасти...

НАЗАД К КОРНЯМ

Год спустя разработчики попытались исправить ошибки, выпустив продолжение под названием **Helldorado**. Изначально они планировали улучшенную версию первой части, но игра настолько изменилась, что ей решили дать новое имя.

Кривоватый вид от третьего лица никуда не делся, но баги случались реже, а противники поумнели – иногда даже *слишком*. По духу игра сильно приблизилась к оригиналу: те же навыки, декорации и монотонная зачистка локации. Её, кстати, как и раньше, можно ускорить быстрыми командами. Они вполне эффективны, вот только анимация катсцен казалась деревянной...

В остальном с новым интерфейсом управляться с бандой Купера стало куда легче. Сохранив старые таланты, герои научились объединять их в комбо. Сэм и Ястребиный Глаз запросто мастерят ракету, привязав динамитную шашку к индейской стреле. Санчес и Кейт разыгрывают целое представление: мексиканец закидывает девушку на плечо, инсценируя похищение, и тем обращает на себя внимание зевак.

ПО ЗАВЕТАМ SHADOW TACTICS

В Helldorado не всегда отыскивалось место всем её маленьким механикам, но они стали неплохим заделом для новой игры. О которой мы услышали только в этом августе, когда немецкая студия **Mimimi Productions** анонсировала **Desperados III**. Пока она кажется копией

БЛАГОДАРЯ «социальным зонам» пробраться на вражескую базу стало проще

МОЖНО ЛИ будет запрограммировать персонажа на несколько действий вперёд, пока не известно

Shadow Tactics. Даже пунктиры на углах обзора те же! Поклонники обеих игр подметят иронию: ведь Shadow Tactics тоже когда-то во всём подражала как раз первой Desperados. Уроборос укусил себя за хвост.

По сравнению с предшественницами, геймплей здесь куда реалистичнее. На уровнях появились «социальные локации», где можно расслабиться и опрокинуть кружку пива, не опасаясь словить пулю промеж глаз. Но запретные зоны, обозначенные красной линией, есть и тут. Если пересечь границу, сперва вы получите предупреждение, а затем по герою откроют огонь.

К слову, об убийствах. Их теперь можно тщательно планировать благодаря сплетням: они открывают уйму полезной информации. Допустим, местный негодяй любит похвастать своим мастерством на родео. Так почему бы не воспользоваться ситуацией и не подстроить несчастный случай?

Разделаться с врагом можно и по старинке, главное – точно знать, как работает оружие. Скажем, Купер может всадить три пули зараз, а его новый напарник, могучий Гектор, – изрешетить бандитов картечью. Подозвать патрульного, как и раньше, можно свистнув или бросив монетку. Напарников будет пятеро, а из старых знакомых в трейлере мелькнули Кейт и Док – их способности пока не выдают. Как и в Helldorado, игроки смогут делать комбо, но на этот раз куда чаще.

По-тихому перебить всех врагов или обойтись вовсе без кровопролития тоже никто не мешает, но разработчики предупреждают, что на высоких уровнях это будет ну очень нелегко. Но грех не попытаться, ведь, как и раньше, быстрое сохранение работает в любой момент! Впрочем, сохраняться и без того придётся часто, локации тут огромные. В геймплейном ролике на одной карте сидели аж три босса: хозяйка борделя Дикая Мардж, местный жулик Скотт Джарвис и владелец новой железной дороги Макбейн.

О сюжете известно только то, что он разбит на три акта. Первый этап пройдёт в лесах и каньонах Колорадо, второй – среди болот Луизианы, а заключительный перенесёт героев в Нью-Мексико.

Пока всё, что мы видели, убедительно и колоритно. Яркие комбо, незаметные убийства в стиле агента 47 и любимые персонажи из игры двенадцатилетней давности – это же мечта! А в грамотном исполнении сомневаться не стоит. Mimimi уже зарекомендовали себя с помощью Shadow Tactics, которая успешно адаптировала старые механики под современные реалии.

■■■

После большого перерыва Джон Купер снова уверенно сидит в седле. А раз за возрождение легендарной серии взялись авторы Shadow Tactics, то о судьбе любимой банды можно не переживать – по крайней мере, пока все признаки этого налицо. Игра выйдет в 2019 году одновременно на PC, PS4 и Xbox One. ■

КОМПЬЮТЕР ЗА 50 ТЫСЯЧ
ДЛЯ FULL HD НА МАКСИМАЛКАХ

КОНФИГУРАЦИЯ СИСТЕМЫ

- **Процессор:** Intel Core i3-8100
- **Кулер:** DEEPCOOL GAMMAXX 300
- **Материнская плата:** ASUS TUF B360-PLUS GAMING
- **Оперативная память:** CORSAIR Vengeance LPX 8 ГБ
- **Видеокарта:** Palit GTX 1060 STORMX 6 ГБ
- **Накопитель 1:** KINGSTON A400 120 ГБ
- **Накопитель 2:** WD Blue WD10EZRZ 1 ТБ
- **Блок питания:** FSP ATX-450PNR-I 450 Вт
- **Корпус:** THERMALTAKE View 21 TG

Мы решили вернуться к теме сборок и сейчас расскажем про компьютер, который без проблем потянет все современные игры в Full HD. Собирать будем по принципу «как для себя», не переплачивая, но и не экономя каждую копейку. Забегая вперед, скажем, что основная часть сборки у нас вышла примерно в 61 тысячу рублей, но по ходу текста мы расскажем, где можно сэкономить и получить примерно ту же производительность за 50–55 тысяч рублей.

Тестовый стенд

Подбор конфигурации начали с определения основной связки – видеокарты и процессора. Главная цель – Full HD на максимальных настройках, поэтому выбор пал на GTX 1060 с 6 ГБ видеопамяти. С 1060 ситуация сегодня такая: карты, которые могут взять под 2 ГГц, стоят в районе 25–26 тысяч рублей. На наш вкус, это перебор, поэтому выбирали между ASUS GTX 1060 Dual за 23 тысячи и Palit за 21 500 рублей. В доступе на тот момент была только Palit GTX 1060 StormX 6 ГБ, и, соответственно, именно она оказалась в этой системе. Плата очень простая, с цельноалюминиевым радиатором на процессоре и одним вентилятором, но при этом берет частоту 1873 МГц. Для одной из самых доступных 1060 – хороший результат.

Процессоров под видеокарту напрашивается два: либо третий Ryzen, либо Core i3-8100. По производительности они одинаковые, и мы взяли последний.

Важная ремарка! Компоненты для системы подбирались до пересчета нового курса доллара, и на момент заказа Intel стоил вровень с Ryzen 3 2200G. Сегодня ситуация сильно поменялась, i3 на момент выпуска материала поднялся почти до 13 000 рублей, а Ryzen остался на 8000. Менять нам было поздно, но, если будете собирать похожий компьютер, берите Ryzen – при сохранении ценового расклада сэкономите почти пять тысяч.

Что же касается младшего i3, то в отрыве от текущей цены это очень хороший процессор. Четыре ядра, частота в 3,6 ГГц и непритязательность в отношении охлаждения и материнской платы. Вдобавок, согласно нашим внутренним тестам, он почти не уступает более дорогому i3-8350K.

Далее – материнская плата. Сначала мы хотели положить в базу самый простой вариант на H310. Но компьютер собирали «как для себя», и мысль о том, что будет всего два слота под память, нервировала. Поэтому, доплатив пару тысяч, взяли ASUS TUF B360-PLUS GAMING.

Выбрали просто – это одна из немногих материнок на B360, у которой распаяно сразу 8 USB. В остальном плата тоже неплоха: четыре слота под память, пара PCIe x16, четыре PCIe x1 и M.2. Иными словами, для апгрейда есть все необходимое, в том числе хорошая система питания, которая без вопросов потянет не только Core i5, но и будущие восьмиядерники Intel.

Palit GTX 1060 STORMX 6 ГБ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Ядро:** GP106
- **Техпроцесс:** 16 нм
- **Потоковых процессоров:** 1280
- **Текстурных блоков:** 80
- **Блоков растеризации:** 48
- **Частота:** 1506 МГц
- **Память:** 6 ГБ GDDR5, 8008 МГц
- **Энерго-потребление:** 120 Вт
- **Цена на сентябрь 2018 года:** 21 510 рублей ($320)

Intel Core i3-8100

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Техпроцесс:** 14 нм
- **Сокет:** LGA 1151v2
- **Ядер/потоков:** 4/4
- **L3-кэш:** 6 МБ
- **Частота:** 3,6 ГГц
- **Каналов памяти:** 2
- **Тип памяти:** DDR4-400
- **Встроенная графика:** Intel UHD 630
- **Линий PCI Express 3.0:** 16
- **TDP:** 65 Вт
- **Цена на сентябрь 2018 года:** 12 790 рублей ($175)

ASUS TUF B360-PLUS GAMING

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel B360
- **Сокет:** Socket 1151
- **Форм-фактор:** ATX
- **Оперативная память:** 4x DIMM, DDR4-2666, до 64 ГБ
- **Слоты PCIE:** 2x PCIEx16, 4x PCIEx1
- **Дисковая подсистема:** 2x M.2, 6x SATA III 6Gb/s
- **Звуковая подсистема:** 7.1 HD (Realtek ALC887)
- **Сеть:** 1 Гбит Ethernet (Intel i219V)
- **Панель ввода/вывода:** PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, 2x USB 3.1, HDMI, D-sub, RJ45, 3x джек 3,5 мм аудио
- **Цена на сентябрь 2018 года:** 7140 рублей ($100)

CORSAIR Vengeance LPX 8 ГБ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** DDR4
- **Объем:** 8 ГБ
- **Поддерживаемые частоты:** 2400 МГц
- **Задержки:** 14-16-16-31
- **Стандартное напряжение:** 1,2 В
- **Цена на сентябрь 2018 года:** 5850 рублей ($95)

KINGSTON A400 120 ГБ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Интерфейс:** SATA III 6 Gb/s
- **Форм-фактор:** 2,5''
- **Емкость:** 120 ГБ
- **Тип памяти:** TLC Toshiba 15 нм
- **Контроллер:** Phison PS3111
- **Заявленная скорость чтения:** 500 МБ/с
- **Заявленная скорость записи:** 320 МБ/с
- **Цена на сентябрь 2018 года:** 2100 рублей ($30)

WD Blue WD10EZRZ 1 ТБ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Форм-фактор:** 3,5''
- **Объем:** 1 ТБ
- **Интерфейс:** SATA III 6 Gb/s
- **Буфер:** 64 МБ
- **Скорость вращения шпинделя:** 5400 об/мин
- **Цена на сентябрь 2018 года:** 3290 рублей ($47)

FSP ATX-450PNR-I
450 Вт

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Форм-фактор:** ATX v2.2
- **Мощность:** 450 Вт
- **Вентилятор:** 120 мм
- **Линии:** +3,3 В: 22 А, +5 В: 16 А (+5 и +3,3 нагрузка до 130 Вт), +12 В: 25 А
- **SATA:** 3
- **PCI-E:** 2
- **Габариты:** 149x85x140 мм
- **Цена на сентябрь 2018 года:** 2090 рублей ($30)

DEEPCOOL
GAMMAXX 300

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** активный воздушный кулер
- **Поддерживаемые сокеты:** Intel LGA20xx/LGA1366/LGA115x, AMD AM4/AM3+/AM3/AM2+/AM2/FM2+/FM2/FM1
- **Вентилятор:** 120 мм (900–1600 об/мин, 55 CFM, 18–21 дБА)
- **Тип подключения:** 4-pin
- **Радиатор:** алюминий
- **Теплотрубки:** 3x 6 мм
- **Вес:** 0,43 кг
- **Цена на сентябрь 2018 года:** 1180 рублей ($15)

THERMALTAKE
View 21 TG

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Типоразмер:** Midi-Tower
- **Форм-фактор:** ATX
- **Отсеки 2,5»:** 4
- **Отсеки 3,5»:** 2
- **Слоты расширения:** 7
- **Фронтальные разъемы:** 2x USB 3.0, 2x 3,5 мм джек
- **Возможность установки вентиляторов:** 5× 120 мм или 3× 140 мм
- **Расположение БП:** внизу
- **Макс. длина видеокарты:** 410 мм
- **Материал корпуса:** сталь
- **Габариты:** 492 x 208 x 471 мм
- **Вес:** 8 кг
- **Цена на сентябрь 2018 года:** 4580 рублей ($65)

Теперь память. По-хорошему в такую систему нужно ставить 16 гигабайт в два модуля и на 2666 МГц. Но ценовой аспект сыграл свою роль, за одну планку на момент заказа просили по 7500 рублей (08.2018), поэтому мы ограничились одним модулем Corsair Vengeance LPX на 2400 МГц. За радиаторы переплата около 500–600 рублей. На практике на работу они не влияют, так что при самостоятельной сборке можете покупать любые модули.

Накопителей взяли два. Под систему – простой SSD Kingston A400 на 120 ГБ за 2100 рублей. Как показывает наша практика, пользы от него существенно больше, чем от экономии бюджета при сборке системы с одним жестким диском.

Под все остальное выбрали недорогой, тихий и при этом быстрый WD Blue на 1 ТБ.

Питание – важный момент при сборке любой системы. Экспериментировать не стали и взяли проверенный FSP ATX-450PNR на 450 Вт. Он давно доказал свою надежность, и его, в принципе, хватит и на будущие апгрейды.

Как оказалось, FSP бывает в нескольких вариантах. Нам попалась версия с короткими проводами, которые пришлось немного нарастить. Будете выбирать такой же – смотрите внимательнее при покупке!

Осталось разобраться с охлаждением на процессор и корпусом. Процессор холодный, с ним справится даже боксовое решение от Intel. Но мы взяли DEEPCOOL GAMMAXX 300 с большим вентилятором, чтобы избавиться от лишнего шума.

Что же касается корпуса, то изначально мы смотрели на простой Accord за 1000 рублей, но, задумав розыгрыш, решили сделать для вас небольшой бонус – взяли довольно дорогой Thermaltake View 21 TG: технически простой корпус, красивый и способен принять систему любой сложности, как по железу, так и по охлаждению.

С конфигурацией разобрались. Про сборку рассказывать нечего, поэтому сразу переходим к результатам.

Результаты тестов

Температурный режим ключевых комплектующих хороший. Процессор не нагревался выше 70 градусов, а графический процессор не превышал 54°C. Вдобавок компьютер оказался ещё и тихим: с расстояния в метр шума вентиляторов вообще не слышно.

По производительности что хотели, то и получили. Assassin's Creed – 47 кадров, PUBG – 65, Far Cry 5 – 69, Battlefield 1 – 80 и Warhammer 2 – 49. Минимальный fps провалился только один раз, в Assassin's Creed, – 25 кадров на ультранастройках. Во всех остальных играх 0,1% держалась выше 30, что говорит о полном отсутствии фризов.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (AVG. FPS / 1% / 0,1%)

Battlefield 1 (2560x1440)	
Ultra	58 / 47 / 44
High	66 / 52 / 48
Medium	93 / 64 / 54
Low	120 / 69 / 60
Battlefield 1 (1920 x 1080)	
Ultra	80 / 62 / 58
High	92 / 66 / 56
Medium	118 / 75 / 64
Low	140 / 83 / 72
Total War: WARHAMMER II (2560x1440)	
Ultra	33 / 30 / 29
High	43 / 39 / 38
Medium	52 / 47 / 44
Low	67 / 59 / 55
Total War: WARHAMMER II (1920x1080)	
Ultra	49 / 43 / 42
High	68 / 58 / 56
Medium	82 / 72 / 66
Low	106 / 92 / 87
For Honor (2560x1440)	
Very High	57 / 45 / 41
High	69 / 56 / 48
Medium	72 / 58 / 52
Low	112 / 88 / 82
For Honor (1920x1080)	
Very High	85 / 66 / 59
High	112 / 89 / 83
Medium	117 / 93 / 86
Low	170 / 128 / 114
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands (2560x1440)	
Ultra	30 / 24 / 14
Very High	45 / 35 / 33
High	51 / 40 / 37
Medium	56 / 43 / 39
Low	78 / 56 / 53
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands (1920x1080)	
Ultra	40 / 33 / 31
Very High	61 / 50 / 47
High	70 / 59 / 56
Medium	75 / 64 / 59
Low	104 / 83 / 70
Far Cry 5 (2560x1440)	
Maximum	48 / 40 / 37
High	51 / 43 / 40
Medium	55 / 46 / 44
Low	62 / 51 / 49
Far Cry 5 (1920x1080)	
Maximum	69 / 55 / 46
High	74 / 60 / 57
Medium	80 / 65 / 62
Low	88 / 72 / 68
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (2560x1440)	
Ultra	44 / 31 / 19
High	61 / 42 / 29
Medium	72 / 55 / 33
Low	86 / 65 / 36
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (1920x1080)	
Ultra	65 / 46 / 34
High	92 / 63 / 43
Medium	111 / 77 / 41
Low	129 / 86 / 46
Assassin's Creed Origins (2560x1440)	
Maximum High	39 / 22 / 6
Very High	43 / 31 / 22
High	48 / 35 / 26
Medium	53 / 40 / 31
Low	61 / 45 / 36
Assassin's Creed Origins (1920x1080)	
Maximum High	47 / 33 / 25
Very High	54 / 37 / 30
High	59 / 40 / 33
Medium	60 / 43 / 34
Low	63 / 46 / 36

ПРОЦЕССОРНЫЕ ТЕСТЫ
3ds Max 2017
Рендеринг сцены (V-Ray), сек (меньше – лучше)
434
Photoshop CS6
Наложение фильтров, сек (меньше – лучше)
242
Media Coder .264
Кодирование видео MPEG2 ->MPEG4 (H.264), (меньше – лучше)
204
Cinebench R15
CPU, баллы
593
7zip
Rate, MIPS
16 400
WinRar 5.10
Скорость архивирования, КБ/сек
5752
Corona 1.3
Время рендеринга, сек (меньше – лучше)
385
V-Ray Benchmark
Время рендеринга, сек (меньше – лучше)
205
Sony Vegas Pro 13.0
Кодирование видео MPEG2 ->MPEG4 (H.264), сек (меньше – лучше)
143
Adobe Media Encoder CS6
Кодирование видео (H.264), сек (меньше – лучше)
229

Компьютер обошелся в 61 530 рублей. Если перекинуться на Ryzen, взять простую память, бюджетный корпус и отказаться от SSD, ту же самую производительность можно получить за 50 тысяч рублей. А вторая планка оперативки даст ещё пару-тройку кадров. ● *Ильяс Шакиров*

4K В КАЖДЫЙ СТРИМ
AVERMEDIA LIVE GAMER ULTRA

Наладить стрим сегодня, с одной стороны, просто. С другой – мучений с железом выше крыши! Встроенный в видеокарты NVENC радует рассыпанием картинки, любимый многими OBS требует от процессора кучу ядер. Есть ли способы попроще? Да! Карты видеозахвата. И если совсем недавно они могли протащить только FullHD, то современные модели обещают справиться с 4K и даже с HDR. Посмотрим, как все это работает, на примере AverMedia Live Gamer Ultra.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Интерфейс:** USB 3.0
- **Вход и выход (сквозной):** HDMI 2.0
- **Максимальное сквозное разрешение:** 2160p 60fps HDR / 1440p 144fps / 1080p 240fps
- **Максимальное разрешение захвата:** 2160p 30fps / 1440p 60fps / 1080p 120fps / 1080p 60fps HDR
- **Поддерживаемые разрешения:** 2160p, 1440p, 1080p, 1080i, 720p, 576p, 480p
- **Формат записи:** MPEG 4 (H.264 + AAC) или (H.265 + AAC)
- **Уровень шума:** 25,7~29,7 дБ
- **Габариты:** 11,3x6,6x2,6 см
- **Вес:** 116 г
- **Поддерживаемая ОС:** Windows 10 x64
- **Цена на сентябрь 2018 года:** 15 500 рублей ($230)

Железо

Неоспоримое преимущество современных устройств видеозахвата – габариты. Вся начинка Live Gamer Ultra поместилась в пластиковую коробочку размером чуть больше сигаретной пачки. Для связи с ПК предусмотрен порт USB 3.0, по нему же подаётся питание. Для входа и выхода видеосигнала установлены два порта HDMI версии 2.0, способные пропускать видеопоток в 4K 60 fps с поддержкой HDR. Возможности по записи скромнее – 4K 30 fps без HDR или FullHD 60 fps с HDR. В обычном SDR поддерживается запись 1440p 60 fps и 1080p 120 fps. Никаких органов управления вроде кнопок или регуляторов нет, лишь один светодиодный индикатор.

В чем преимущества такой реализации по сравнению с платой расширения, устанавливаемой в слот PCI Express? Мобильность и универсальность! Live Gamer Ultra можно положить в карман и подключить к любому ПК с интерфейсом USB 3.0 или 3.1, будь то полноразмерный десктоп, рабочая станция формата SFF или ноутбук. Подключить коробку можно как к отдельному выходу на видеокарте, так и последовательно с монитором. В первом случае она определится как отдельный дисплей, во втором операционная система будет видеть только Live Gamer Ultra, хотя устройство «прозрачно» для видеосигнала.

Все заботы по захвату изображения и звука Live Gamer Ultra берет на себя, на процессоре остаются только работы по передаче контента в интернет. Поэтому минимальные системные требования таковы: Core i5-4440, 4 ГБ оперативки, GTX 660.

Программное обеспечение

Все управление Live Gamer Ultra собрано в утилите RECentral. Фактически это софтовый комбайн, через который можно и стрим запустить, и видеопоток в файл записать, и выходной сигнал в режиме реального времени смотреть. По количеству настроек RECentral уступает тому же OBS, но упрощение пошло на пользу: назначение каждого пункта понятно даже неискушенному пользователю, а работа с сервисами потокового вещания упрощена до предела. Все, что нужно сделать после запуска, – залогиниться на нужном сервисе, дать утилите доступ к изменению настроек и нажать большую кнопку в правой нижней части окна RECentral.

Аналогично и с записью контента: выбрал желаемый профиль, нажал REC – и знай следи за количеством свободного места на диске! Тут даже есть встроенный тест сетевого соединения с последующими советами по настройкам битрейта во имя приемлемого качества картинки, а также счетчик оставшегося времени записи. Пропускной способности USB 3.0 хватает на обеспечение стабильной и плавной картинки в окне предпросмотра. Отставание настолько мало́, что не мешает играть в аркадные шутеры в FullHD.

Что касается минусов, то, в целом, они укладываются в несколько строк. Иногда RECentral вылетает при смене разрешения или настроек. Ну и сама железка почему-то очень придирчива к драйверам USB. Общается она только с теми, что Windows подкачивает на автомате, а с родными, от производителя материнских плат, подружить LiveGamer почему-то не получается.

Впрочем, это искупают простота настройки и качество картинки. Что при записи, что при стриме – никаких артефактов, а компьютер разгружается по максимуму.

Live Gamer Ultra – по-настоящему хороший вариант для тех, кому нужна картинка в 4K на стриме и минимум проблем с железом. Стоит, кстати, этот аппарат 15 500 рублей. С одной стороны, вроде дорого, с другой – платформа с топовым процессором, который потянет и игру, и 4K-кодирование, обойдется на порядок дороже.

● *Дмитрий Колганов*